



Wymagania edukacyjne z informatyki w klasach 4 - 8

Klasa 4

1. Ogólne zasady oceniania uczniów

1. Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności. Nauczyciel powinien analizować i oceniać poziom wiedzy i umiejętności ucznia w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanych w szkole programów nauczania (opracowanych zgodnie z podstawą programową danego przedmiotu).
2. Nauczyciel ma za zadanie:
 - informować ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych oraz o postępach w tym zakresie,
 - pomagać uczniowi w samodzielnym planowaniu jego rozwoju,
 - motywować ucznia do dalszych postępów w nauce,
 - informować rodziców (opiekunów prawnych) o postępach, trudnościach w nauce oraz specjalnych uzdolnieniach ucznia.
3. Oceny (punkty) są jawne dla ucznia i jego rodziców (opiekunów prawnych).
4. Na wniosek ucznia lub jego rodziców (opiekunów prawnych) nauczyciel uzasadnia ocenę w sposób określony w statucie szkoły.
5. Na wniosek ucznia lub jego rodziców (opiekunów prawnych) sprawdzone i ocenione pisemne prace kontrolne są udostępniane do wglądu uczniowi lub jego rodzicom (opiekunom prawnym).
6. Szczegółowe warunki i sposób oceniania wewnątrzszkolnego określa statut szkoły.

2. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

Ocenie podlegają: sprawdziany, kartkówki, ćwiczenia praktyczne, odpowiedzi ustne, praca na lekcji, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.

1. **Sprawdziany** mogą wymagać zapisania odpowiedzi na wydrukowanym arkuszu lub sprawdzać praktyczne umiejętności na komputerze, a ich celem jest weryfikacja wiadomości i umiejętności ucznia po realizacji działu podręcznika.
 - Sprawdzian planuje się na zakończenie działu.
 - Uczeń jest informowany o planowanym sprawdzianie z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem (jeśli WSO nie reguluje tego inaczej).
 - Przed sprawdzianem nauczyciel podaje jego zakres programowy.
 - Sprawdzian może poprzedzać lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
 - Reguły uzasadniania oceny ze sprawdzianu, jej poprawy oraz sposób przechowywania sprawdzianów są zgodne z WSO.



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

- Sprawdzian pozwala zweryfikować wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych, od koniecznego do wykraczającego.
 - Zasady przeliczania oceny punktowej na stopień szkolny są zgodne z WSO.
 - Zadania ze sprawdzianu są przez nauczyciela omawiane i poprawiane po oddaniu prac.
2. **Kartkówki** są przeprowadzane w formie pisemnej lub mogą sprawdzać praktyczne umiejętności na komputerze, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie czterech, jeśli WSO nie stanowi inaczej).
- Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
 - Kartkówka powinna być tak skonstruowana, aby uczeń mógł wykonać wszystkie polecenia w czasie nie dłuższym niż 15 minut.
 - Kartkówka jest oceniana w skali punktowej, a liczba punktów jest przeliczana na ocenę zgodnie z zasadami WSO.
 - Zasady przechowywania kartkówek reguluje WSO.
3. **Ćwiczenia praktyczne** obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:
- wartość merytoryczną,
 - stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia,
 - dokładność wykonania polecenia,
 - staranność i estetykę.
4. **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:
- zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
 - właściwe posługiwanie się pojęciami,
 - zawartość merytoryczną wypowiedzi,
 - sposób formułowania wypowiedzi.
5. **Aktywność i praca ucznia na lekcji** są oceniane (jeśli WSO nie stanowi inaczej), zależnie od ich charakteru, za pomocą oceny (punktów).
- Oceny (punkty) uczeń może uzyskać m.in. za samodzielne wykonanie krótkiej pracy na lekcji, krótką poprawną odpowiedź ustną, aktywną pracę w grupie, pomoc koleżeńską na lekcji przy rozwiązywaniu problemu, przygotowanie do lekcji.
 - Oceny (punkty) uczeń może uzyskać m.in. za nieprzygotowanie do lekcji (np. brak podręcznika, zeszytu, plików potrzebnych do wykonania zadania), brak zaangażowania na lekcji.
6. **Prace dodatkowe** obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji. Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.:
- wartość merytoryczną pracy,
 - stopień zaangażowania w wykonanie pracy,
 - estetykę wykonania,



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

- wkład pracy ucznia,
 - sposób prezentacji,
 - oryginalność i pomysłowość pracy.
7. **Szczególne osiągnięcia** uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych (szkolnych i międzyszkolnych), są oceniane zgodnie z zasadami zapisanymi w WSO.

3. Kryteria wystawiania ocen po I okresie oraz na koniec roku szkolnego

1. Klasyfikacje śródroczna i roczna polegają na podsumowaniu osiągnięć edukacyjnych ucznia oraz ustaleniu oceny klasyfikacyjnej.
2. Zgodnie z zapisami WSO nauczyciele i wychowawcy na początku każdego roku szkolnego informują uczniów oraz ich rodziców (opiekunów prawnych) o:
 - wymaganiach edukacyjnych niezbędnych do uzyskania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki,
 - sposobach sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów,
 - warunkach i trybie uzyskania wyższej niż przewidywana oceny klasyfikacyjnej,
 - trybie odwoływania od wystawionej oceny klasyfikacyjnej.
3. Przy wystawianiu ocen śródrocznej lub rocznej nauczyciel bierze pod uwagę stopień opanowania poszczególnych działów tematycznych, oceniany na podstawie wymienionych w punkcie 2 (*Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności*) różnych form sprawdzania wiadomości i umiejętności. Szczegółowe kryteria wystawiania oceny klasyfikacyjnej określa WSO.

4. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

1. Sprawdziany są obowiązkowe. Ocenę ze sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać raz w okresie, po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
2. Ocenę ze sprawdzianów wyższych niż ocena dopuszczająca nie można poprawić (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
3. Ocenę z kartkówki, odpowiedzi ustnych i ćwiczeń praktycznych nie można poprawić.
4. Nauczyciel informuje ucznia o otrzymanej ocenie z ostatniej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.
5. Rodzice (opiekunowie prawni) mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępach w pracy ucznia podczas indywidualnych kontaktów z nauczycielem (według harmonogramu spotkań przyjętego przez szkołę).
6. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach (wynikające np. z nieobecności), biorąc udział w zajęciach wyrównawczych lub drogą indywidualnych konsultacji z nauczycielem (także online), (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
7. W przypadku ponad 25% nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach, które uniemożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny śródrocznej lub rocznej, należy stosować przepisy WSO.
8. Sposób poprawiania klasyfikacyjnej oceny śródrocznej lub rocznej regulują przepisy WSO i rozporządzenia MEN.



5. Zasady badania wyników nauczania

1. Badanie wyników nauczania ma na celu diagnozowanie efektów kształcenia.
2. Badanie to odbywa się w trzech etapach:
 - diagnozy wstępnej,
 - diagnozy na zakończenie I semestru nauki,
 - diagnozy na koniec roku szkolnego.
3. Oceny uzyskane przez uczniów podczas tych diagnoz nie mają wpływu na oceny śródroczną i roczną.

6. Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 4 szkoły podstawowej

- W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:
 - analizuje problem opisany w zadaniu, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie zadania,
 - wyróżnia kroki prowadzące do rozwiązania zadania,
 - formułuje algorytmy określające sterowanie obiektem na ekranie.
- W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:
 - tworzy, edytuje i formatuje dokumenty w chmurze,
 - udostępnia dokumenty zapisane w chmurze,
 - tworzy ilustracje w edytorze grafiki – używa różnych narzędzi, stosuje przekształcenia obrazu, uzupełnia grafikę tekstem,
 - wybiera odpowiednie narzędzia edytora grafiki potrzebne do wykonania rysunku,
 - pracuje w kilku oknach edytora grafiki,
 - dopasowuje rozmiary obrazu do danego zadania,
 - tworzy animacje i gry w wizualnym języku programowania,
 - buduje skrypty określające sposób sterowania postacią na ekranie,
 - wykorzystuje polecenia sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne,
 - programuje konsekwencje zajścia zdarzeń,
 - sprawdza, czy zbudowane skrypty działają zgodnie z oczekiwaniami, poprawia ewentualne błędy,
 - objaśnia zasadę działania zbudowanych skryptów,
 - tworzy dokumenty tekstowe,
 - wymienia zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,
 - wymienia i stosuje skróty klawiszowe ułatwiające pracę na komputerze,
 - wkleja obrazy do dokumentu,
 - wstawia do dokumentu tekstowego obiekty WordArt,
 - zapisuje efekty pracy w wyznaczonym miejscu,
 - porządkuje zasoby w komputerze lub innych urządzeniach.
- W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:
 - właściwie interpretuje komunikaty komputera i prawidłowo na nie reaguje,



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

- wykorzystuje pomoc dostępną w programach,
- właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
- tworzy strukturę folderów, w których będzie przechowywać swoje pliki,
- porządkuje pliki i foldery,
- rozpoznaje najpopularniejsze formaty plików,
- omawia przeznaczenie elementów, z których zbudowany jest komputer,
- wymienia i klasyfikuje przeznaczenie urządzeń wejścia i wyjścia,
- posługuje się różnymi nośnikami danych,
- wyszukuje informacje w internecie, korzystając z różnych stron internetowych,
- selekcjonuje materiały znalezione w sieci,
- wyjaśnia, jak działa poczta elektroniczna,
- omawia interfejs konta pocztowego,
- wysyła wiadomości za pomocą poczty elektronicznej,
- korzysta z komunikatorów internetowych,
- pracuje z innymi osobami w tym samym czasie nad dokumentem w chmurze,
- wykorzystuje program do pracy zespołowej, np. Microsoft Teams,
- wspólnie z innymi osobami z zespołu edytuje dokumenty w tym samym czasie, korzystając z możliwości programu do pracy zespołowej, np. Microsoft Teams.
- W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczniów:
 - uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty,
 - dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie,
 - przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi,
 - wymienia zawody oraz sytuacje z życia codziennego, w których są wykorzystywane umiejętności informatyczne,
 - przestrzega zasad netykiety, komunikując się z innymi osobami za pomocą internetu,
 - udostępnia dokumenty i foldery zgromadzone w chmurze internetowej,
 - współpracuje z innymi osobami, edytując dokumenty w chmurze internetowej,
 - uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty,
 - dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie,
 - przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi.
- W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczniów:
 - wymienia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera,
 - przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
 - chroni komputer przed zagrożeniami płynącymi z internetu,
 - stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
 - wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia,
 - przestrzega praw autorskich, wykorzystując materiały pobrane z internetu.



7. Wymagania na poszczególne oceny

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none">wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowejstosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerzeokreśla, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na informatycewyjaśnia, czym jest komputerwymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowegopodaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputeraokreśla, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerzeodróżnia plik od folderuwyjaśnia, czym jest internet	<ul style="list-style-type: none">wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputerwyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjściawymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjściapodaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerzewyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjnyrozdziela elementy wchodzące w skład nazwy plikuz pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartośćwymienia zastosowania internetustosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetuodróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej	<ul style="list-style-type: none">wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputerwymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjściawymienia nazwy trzech systemów operacyjnychwskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnychwyjaśnia różnice między plikiem i folderemrozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeńsamodzielnie porządkuje zawartość folderuomawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetuwymienia nazwy przynajmniej dwóch	<ul style="list-style-type: none">wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputerklasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputerawskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiednikidba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymiwyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowymwysyła wiadomość e-mail z załącznikamiopisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

<ul style="list-style-type: none">wymienia przykłady zagrożeń, czyhających na użytkowników siecipodaje zasady bezpiecznego korzystania z internetuwymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożeniawyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowapodaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowejwyjaśnia, czym jest netykietawysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznejwykorzystuje program do współpracy zdalnej, na przykład Microsoft Teams, do komunikacji ze znajomymiprzesyła plik do usługi w chmurze, na przykład OneDrive, i pobiera zapisany w niej plik na swój komputertworzy nowe pliki i foldery w chmurzeustawia wymiary obrazutworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu Krzywatworzy tło obrazuz pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkośćdodaje tytuł plakatu	<ul style="list-style-type: none">wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręcznikuwyjaśnia, czym są prawa autorskieprzestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie,podaje przykłady zastosowań konta pocztowegoprzestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznejwyjaśnia, jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowegoomawia zasady współpracy w sieciedytuje dokumenty zapisane w chmurze, na przykład w usłudze OneDrive,pracuje w tym samym czasie z innymi osobami nad tym samym dokumentemużywa klawisza Shift podczas rysowania pionowych i poziomych odcinkówtworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrltworzy obiekty z wykorzystaniem Kształtów, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnieniaużywa klawisza Shift podczas rysowania kołapracuje w dwóch oknach programu Paint	<p>przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych</p> <ul style="list-style-type: none">formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wynikówkorzysta z internetowego tłumaczakopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentuwysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcywykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomościwykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadańporządkuje pliki i foldery zapisane w chmurzetworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu Krzywastosuje opcje obracania obiektutworzy na obrazie efekt zachodzącego słońcasprawnie przełącza się między otwartymi oknamiwkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plikówdopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji	<p>komunikację internetową z rozmową na żywo</p> <ul style="list-style-type: none">tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóływykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detaletworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznymdodaje do tytułu efekt cienia literdodaje nowe duszki do projektuużywa bloków określających styl obrotu duszkałączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treściobjaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptutworzy poprawnie sformatowane tekstyustawia odstępy między akapitami i interliniętworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu
--	---	---	--



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

<ul style="list-style-type: none">• wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia Wklej z• buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie• uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie• buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury• usuwa duszki z projektu• buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb• stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu• zapisuje menu w dokumencie tekstowym• współpracuje w grupie przy rozwiązywaniu zadań	<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• zmienia tło sceny• zmienia wygląd i nazwę postaci• zmienia wielkość duszków• dostosowuje tło sceny do tematyki gry• używa narzędzia Tekst do wykonania tła z instrukcją gry• tworzy zmienne i ustawia ich wartości• wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie akapitowe, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja• pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu• wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów• wstawia obiekt WordArt	<ul style="list-style-type: none">• stosuje opcje obracania obiektu• usuwa zdjęcia i tekst z obrazu• stosuje narzędzie Selektor kolorów• stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń• określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku• stosuje bloki powodujące obrót duszka• stosuje blok, przy pomocy którego można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu• stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka• ustawia w skrypcie ruch duszka wstecz• określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych• określa w skrypcie wyświetlenie na scenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi• stosuje blok z napisami „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie”• wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów• stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania	
---	--	---	--



**POZYTYWNA
SZKOŁA PODSTAWOWA**

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

- | | | | |
|--|--|---|--|
| | | <ul style="list-style-type: none">• formatuje obiekt WordArt | |
|--|--|---|--|



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

Klasa 5

1. Ogólne zasady oceniania uczniów

1. Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności. Nauczyciel powinien analizować i oceniać poziom wiedzy i umiejętności ucznia w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanych w szkole programów nauczania (opracowanych zgodnie z podstawą programową danego przedmiotu).
2. Nauczyciel ma za zadanie:
 - informować ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych oraz o postępach w tym zakresie,
 - pomagać uczniowi w samodzielnym planowaniu jego rozwoju,
 - motywować ucznia do dalszych postępów w nauce,
 - informować rodziców (opiekunów prawnych) o postępach, trudnościach w nauce oraz specjalnych uzdolnieniach ucznia.
3. Oceny (punkty) są jawne dla ucznia i jego rodziców (opiekunów prawnych).
4. Na wniosek ucznia lub jego rodziców (opiekunów prawnych) nauczyciel uzasadnia ocenę w sposób określony w statucie szkoły.
5. Na wniosek ucznia lub jego rodziców (opiekunów prawnych) sprawdzone i ocenione pisemne prace kontrolne są udostępniane do wglądu uczniowi lub jego rodzicom (opiekunom prawnym).
6. Szczegółowe warunki i sposób oceniania wewnątrzszkolnego określa statut szkoły.

2. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

Ocenie podlegają: sprawdziany, kartkówki, ćwiczenia praktyczne, odpowiedzi ustne, aktywność i praca na lekcji, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

1. **Sprawdziany** mogą wymagać zapisania odpowiedzi na wydrukowanym arkuszu lub sprawdzać praktyczne umiejętności na komputerze, a ich celem jest weryfikacja wiadomości i umiejętności ucznia po realizacji działu podręcznika.
 - Sprawdzian planuje się na zakończenie działu.
 - Uczeń jest informowany o planowanym sprawdzianie z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem (jeśli WSO nie reguluje tego inaczej).
 - Przed sprawdzianem nauczyciel podaje jego zakres programowy.
 - Sprawdzian może poprzedzać lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
 - Reguły uzasadniania oceny ze sprawdzianu, jej poprawy oraz sposób przechowywania sprawdzianów są zgodne z WSO.
 - Sprawdzian pozwala zweryfikować wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych, od koniecznego do wykraczającego.
 - Zasady przeliczania oceny punktowej na stopień szkolny są zgodne z WSO.
 - Zadania ze sprawdzianu są przez nauczyciela omawiane i poprawiane po oddaniu prac.
2. **Kartkówki** są przeprowadzane w formie pisemnej lub mogą sprawdzać praktyczne umiejętności na komputerze, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie czterech, jeśli WSO nie stanowi inaczej).
 - Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
 - Kartkówka powinna być tak skonstruowana, aby uczeń mógł wykonać wszystkie polecenia w czasie nie dłuższym niż 15 minut.
 - Kartkówka jest oceniana w skali punktowej, a liczba punktów jest przeliczana na ocenę zgodnie z zasadami WSO.
 - Zasady przechowywania kartkówek reguluje WSO.
3. **Ćwiczenia praktyczne** obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:
 - wartość merytoryczną,
 - stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia,



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

- dokładność wykonania polecenia,
 - staranność i estetykę.
4. **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:
- zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
 - właściwe posługiwanie się pojęciami,
 - zawartość merytoryczną wypowiedzi,
 - sposób formułowania wypowiedzi.
5. **Aktywność i praca ucznia na lekcji** są oceniane (jeśli WSO nie stanowi inaczej), zależnie od ich charakteru, oceny (punktów).
- Oceny (punkty) uczeń może uzyskać m.in. za samodzielne wykonanie krótkiej pracy na lekcji, krótką poprawną odpowiedź ustną, aktywną pracę w grupie, pomoc koleżeńską na lekcji przy rozwiązywaniu problemu, przygotowanie do lekcji.
 - Oceny (punkty) uczeń może uzyskać m.in. za nieprzygotowanie do lekcji (np. brak podręcznika, zeszytu, plików potrzebnych do wykonania zadania), brak zaangażowania na lekcji.
6. **Prace dodatkowe** obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji. Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.:
- wartość merytoryczną pracy,
 - stopień zaangażowania w wykonanie pracy,
 - estetykę wykonania,
 - wkład pracy ucznia,
 - sposób prezentacji,
 - oryginalność i pomysłowość pracy.
7. **Szczególne osiągnięcia** uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych (szkolnych i międzyszkolnych), są oceniane zgodnie z zasadami zapisanymi w WSO.



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

3. Kryteria wystawiania ocen po I okresie oraz na koniec roku szkolnego

1. Klasyfikacje śródroczna i roczna polegają na podsumowaniu osiągnięć edukacyjnych ucznia oraz ustaleniu oceny klasyfikacyjnej.
2. Zgodnie z zapisami WSO nauczyciele i wychowawcy na początku każdego roku szkolnego informują uczniów oraz ich rodziców (opiekunów prawnych) o:
 - wymaganiach edukacyjnych niezbędnych do uzyskania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki,
 - sposobach sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów,
 - warunkach i trybie uzyskania wyższej niż przewidywana oceny klasyfikacyjnej,
 - trybie odwołania od wystawionej oceny klasyfikacyjnej.
3. Przy wystawianiu ocen śródrocznej lub rocznej nauczyciel bierze pod uwagę stopień opanowania poszczególnych działów tematycznych, oceniany na podstawie wymienionych w punkcie 2 (*Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności*) różnych form sprawdzania wiadomości i umiejętności. Szczegółowe kryteria wystawiania oceny klasyfikacyjnej określa WSO.

4. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

1. Sprawdziany są obowiązkowe. Oceny ze sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać raz w okresie, po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
2. Ocen ze sprawdzianów wyższych niż ocena dopuszczająca nie można poprawić (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
3. Ocen z kartkówki, odpowiedzi ustnych i ćwiczeń praktycznych nie można poprawić.
4. Nauczyciel informuje ucznia o otrzymanej ocenie z ostatniej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.
5. Rodzice (opiekunowie prawni) mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępach w pracy ucznia podczas indywidualnych kontaktów z nauczycielem (według harmonogramu spotkań przyjętego przez szkołę).



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

6. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach (wynikające np. z nieobecności), biorąc udział w zajęciach wyrównawczych lub drogą indywidualnych konsultacji z nauczycielem (także online), (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
7. W przypadku ponad 25% nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach, które uniemożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny śródrocznej lub rocznej, należy stosować przepisy WSO.
8. Sposób poprawiania klasyfikacyjnej oceny śródrocznej lub rocznej regulują przepisy WSO i rozporządzenia MEN.

5. Zasady badania wyników nauczania

1. Badanie wyników nauczania ma na celu diagnozowanie efektów kształcenia.
2. Badanie to odbywa się w trzech etapach:
 - diagnozy wstępnej,
 - diagnozy na zakończenie I semestru nauki,
 - diagnozy na koniec roku szkolnego.
3. Oceny uzyskane przez uczniów podczas tych diagnoz nie mają wpływu na oceny śródroczną i roczną.

6. Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 5 szkoły podstawowej

- W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:
 - analizuje problem opisany w zadaniu, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie zadania,
 - wyróżnia kroki prowadzące do rozwiązania zadania,
 - formułuje algorytmy określające sterowanie obiektem na ekranie.
- W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:
 - tworzy dokumenty tekstowe,



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

- wymienia zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,
- wymienia i stosuje skróty klawiszowe ułatwiające pracę na komputerze,
- wstawia do dokumentu obrazy pobrane z internetu,
- wstawia do dokumentu tekstowego obiekty WordArt,
- tworzy w dokumentach listy numerowane i punktowane,
- tworzy w dokumentach listy wielopoziomowe,
- wstawia do dokumentu kształty i zmienia ich wygląd,
- zmienia tło dokumentu tekstowego,
- dodaje obramowanie do dokumentu tekstowego,
- umieszcza w dokumencie tabele,
- omawia budowę tabeli,
- dodaje do tabeli kolumny i wiersze,
- usuwa z tabeli kolumny i wiersze,
- tworzy prezentacje multimedialne,
- dodaje nowe slajdy do prezentacji,
- umieszcza na slajdach teksty, obrazy, dźwięki i filmy,
- dodaje przejścia do slajdów,
- dodaje animacje do elementów prezentacji,
- tworzy animacje i gry w wizualnym języku programowania,
- przygotowuje plan tworzonej gry,
- rysuje tło do swojej gry,
- buduje skrypty określające sposób sterowania postaciami na ekranie,
- wykorzystuje polecenia sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne,



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

- programuje konsekwencje zajścia zdarzeń,
 - buduje skrypty rysujące figury geometryczne,
 - opracowuje kolejne etapy swojej gry,
 - określa położenie elementów na ekranie, wykorzystując układ współrzędnych,
 - sprawdza, czy zbudowane skrypty działają zgodnie z oczekiwaniami, poprawia ewentualne błędy,
 - objaśnia zasadę działania zbudowanych skryptów,
 - przygotowuje proste animacje przedstawiające ruch postaci,
 - tworzy własne postaci i wykorzystuje je w animacjach,
 - prezentuje krótkie historie w animacjach,
 - zapisuje efekty pracy w wyznaczonym miejscu,
 - porządkuje zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach.
- W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczniów:
 - właściwie interpretuje komunikaty komputera i prawidłowo na nie reaguje,
 - wykorzystuje pomoc dostępną w programach,
 - właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
 - wyszukuje w internecie obrazy i wykorzystuje je w swoich projektach,
 - porządkuje na dysku twardym komputera obrazy pobrane z internetu,
 - zapisuje tworzone projekty w różnych formatach.
 - W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczniów:
 - uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty,
 - dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie,
 - przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi.
 - W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczniów:



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
- stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
- przestrzega praw autorskich, wykorzystując materiały pobrane z internetu.



7. 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.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none">• zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym,• zmienia wielkość czcionki w dokumencie tekstowym,• tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie,• określa elementy, z których składa się tabela,• wstawia do dokumentu tekstowego tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy,• zmienia tło strony w dokumencie tekstowym,• dodaje do dokumentu tekstowego obraz z pliku,• wstawia kształty do dokumentu tekstowego,• dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej,	<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 WordArt i formatuje go,• stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu,• w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze,• ustawia styl tabeli, korzystając z szablonów dostępnych w programie Word,• dodaje obramowanie strony,• zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego,• wybiera motyw prezentacji multimedialnej	<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,• definiuje listy wielopoziomowe,• zmienia w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego kolor cieniowania komórek oraz ich obramowania,• formatuje tekst w komórkach tabeli,• zmienia wypełnienie i obramowanie kształtu wstawionego do dokumentu tekstowego,• zmienia obramowanie i wypełnienie obiektu WordArt,• dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz	<ul style="list-style-type: none">• formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu,• używa w programie Word opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu,• tworzy wcięcia akapitowe,• dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu,• korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli wstawionych do dokumentu tekstowego,• korzysta z narzędzi na karcie Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów wstawionych do dokumentu tekstowego,• dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

<ul style="list-style-type: none">• wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie,• wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcie z dysku,• tworzy prostą prezentację multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia,• dodaje do prezentacji muzykę z pliku,• dodaje do prezentacji film z pliku,• podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z internetu,• ustala cel wyznaczonego zadania w prostym ujęciu algorytmicznym,• wczytuje do gry tworzonej w Scratchu gotowe tło z pliku,• dodaje postać z biblioteki do projektu tworzonego w Scratchu,• buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie,• korzysta z bloków z kategorii Pióro do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka,• omawia budowę okna programu Pivot Animator,• tworzy prostą animację składającą się z kilku	<ul style="list-style-type: none">z gotowych szablonów,• zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu,• dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej,• zmienia układ obrazów w obiekcie Album fotograficzny w prezentacji multimedialnej,• dodaje do prezentacji obiekt WordArt,• dodaje przejścia między slajdami,• dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej,• ustawia odtwarzanie na wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji,• ustawia odtwarzanie w pętli muzyki wstawionej do prezentacji,• zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na Automatycznie lub Po kliknięciu,• dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe,• zbiera dane niezbędne do osiągnięcia celu,• osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu w sposób algorytmiczny,• samodzielnie rysuje tło dla gry tworzonej w Scratchu,	<ul style="list-style-type: none">położenie na slajdzie,• podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji,• formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie Formatowanie,• określa czas trwania przejścia slajdu,• określa czas trwania animacji na slajdach,• zapisuje prezentację multimedialną jako plik wideo,• zmienia wygląd dodatkowych elementów wstawionych do prezentacji,• analizuje problem i przedstawia różne sposoby jego rozwiązania,• wybiera najlepszy sposób rozwiązania problemu,• buduje w Scratchu skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy,• buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat,• w programie Pivot Animator tworzy animację składającą się z większej liczby klatek i przestawiającą postać podczas konkretnej czynności,• modyfikuje postać dodaną do projektu,• wykonuje rekwizyty dla postaci	<ul style="list-style-type: none">wyraźne i czytelne,• umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej,• dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej,• korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint,• korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint,• zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przedstawianej w prezentacji,• w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy,• dodaje drugi poziom do tworzonej przez siebie gry w Scratchu,• używa zmiennych podczas programowania,• buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne,• tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących,• tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci.
---	---	--	---



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

<p>klatek,</p> <ul style="list-style-type: none">• uruchamia edytor postaci,• współpracuje w grupie podczas pracy nad wspólnymi projektami.	<ul style="list-style-type: none">• ustala miejsce obiektu na scenie, korzystając z układu współrzędnych,• w budowanych skryptach zmienia grubość, kolor i odcień pisaka,• dodaje tło do animacji tworzonej w programie Pivot Animator,• tworzy nowe postaci w edytorze dostępnym w programie Pivot Animator i dodaje je do swoich animacji.	<p>wstawionych do animacji.</p>	
--	---	---------------------------------	--



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

Klasa 6

1. Ogólne zasady oceniania uczniów

1. Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności. Nauczyciel powinien analizować i oceniać poziom wiedzy i umiejętności ucznia w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanych w szkole programów nauczania (opracowanych zgodnie z podstawą programową danego przedmiotu).
2. Nauczyciel ma za zadanie:
 - informować ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych oraz o postępach w tym zakresie,
 - pomagać uczniowi w samodzielnym planowaniu jego rozwoju,
 - motywować ucznia do dalszych postępów w nauce,
 - informować rodziców (opiekunów prawnych) o postępach, trudnościach w nauce oraz specjalnych uzdolnieniach ucznia.
3. Oceny (punkty) są jawne dla ucznia i jego rodziców (opiekunów prawnych).
4. Na wniosek ucznia lub jego rodziców (opiekunów prawnych) nauczyciel uzasadnia ocenę w sposób określony w statucie szkoły.
5. Na wniosek ucznia lub jego rodziców (opiekunów prawnych) sprawdzone i ocenione pisemne prace kontrolne są udostępniane do wglądu uczniowi lub jego rodzicom (opiekunom prawnym).
6. Szczegółowe warunki i sposób oceniania wewnątrzszkolnego określa statut szkoły.
7. W procesie nauczania nauczyciel stosuje również elementy oceniania kształtującego, które mają na celu wspieranie ucznia w uczeniu się. Ocenianie kształtujące obejmuje m.in.:
 - formułowanie celów lekcji i kryteriów sukcesu,
 - udzielanie informacji zwrotnej zawierającej wskazówki, co uczeń zrobił dobrze, co wymaga poprawy i jak może się dalej rozwijać,



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

- zachęcanie do samooceny i refleksji nad własnym uczeniem się,
- wspieranie współpracy uczniów poprzez ocenę koleżeńską i pracę w grupach,
- tworzenie atmosfery sprzyjającej uczeniu się, w której błąd traktowany jest jako naturalny element procesu uczenia się.

2. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

Ocenie podlegają: sprawdziany, kartkówki, ćwiczenia praktyczne, odpowiedzi ustne, aktywność i praca na lekcji, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.

1. **Sprawdziany** mogą wymagać zapisania odpowiedzi na wydrukowanym arkuszu lub sprawdzać praktyczne umiejętności na komputerze, a ich celem jest weryfikacja wiadomości i umiejętności ucznia po realizacji działu podręcznika.
 - Sprawdzian planuje się na zakończenie działu.
 - Uczeń jest informowany o planowanym sprawdzianie z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem (jeśli WSO nie reguluje tego inaczej).
 - Przed sprawdzianem nauczyciel podaje jego zakres programowy.
 - Sprawdzian może poprzedzać lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
 - Reguły uzasadniania oceny ze sprawdzianu, jej poprawy oraz sposób przechowywania sprawdzianów są zgodne z WSO.
 - Sprawdzian pozwala zweryfikować wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych, od koniecznego do wykraczającego.
 - Zasady przeliczania oceny punktowej na stopień szkolny są zgodne z WSO.
 - Zadania ze sprawdzianu są przez nauczyciela omawiane i poprawiane po oddaniu prac.
2. **Kartkówki** są przeprowadzane w formie pisemnej lub mogą sprawdzać praktyczne umiejętności na komputerze, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie czterech, jeśli WSO nie stanowi inaczej).



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

- Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
 - Kartkówka powinna być tak skonstruowana, aby uczeń mógł wykonać wszystkie polecenia w czasie nie dłuższym niż 15 minut.
 - Kartkówka jest oceniana w skali punktowej, a liczba punktów jest przeliczana na ocenę zgodnie z zasadami WSO.
 - Zasady przechowywania kartkówek reguluje WSO.
3. **Ćwiczenia praktyczne** obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:
- wartość merytoryczną,
 - stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia,
 - dokładność wykonania polecenia,
 - staranność i estetykę.
4. **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:
- zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
 - właściwe posługiwanie się pojęciami,
 - zawartość merytoryczną wypowiedzi,
 - sposób formułowania wypowiedzi.
5. **Aktywność i praca ucznia na lekcji** są oceniane (jeśli WSO nie stanowi inaczej), zależnie od ich charakteru, oceny (punktów).
- Oceny (punkty) uczeń może uzyskać m.in. za samodzielne wykonanie krótkiej pracy na lekcji, krótką poprawną odpowiedź ustną, aktywną pracę w grupie, pomoc koleżeńską na lekcji przy rozwiązywaniu problemu, przygotowanie do lekcji.
 - Oceny (punkty) uczeń może uzyskać m.in. za nieprzygotowanie do lekcji (np. brak podręcznika, zeszytu, plików potrzebnych do wykonania zadania), brak zaangażowania na lekcji.
6. **Prace dodatkowe** obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji. Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.:
- wartość merytoryczną pracy,
 - stopień zaangażowania w wykonanie pracy,



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

- estetykę wykonania,
 - wkład pracy ucznia,
 - sposób prezentacji,
 - oryginalność i pomysłowość pracy.
7. **Szczególne osiągnięcia** uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych (szkolnych i międzyszkolnych), są oceniane zgodnie z zasadami zapisanymi w WSO.

3. Kryteria wystawiania ocen po I okresie oraz na koniec roku szkolnego

1. Klasyfikacje śródroczna i roczna polegają na podsumowaniu osiągnięć edukacyjnych ucznia oraz ustaleniu oceny klasyfikacyjnej.
2. Zgodnie z zapisami WSO nauczyciele i wychowawcy na początku każdego roku szkolnego informują uczniów oraz ich rodziców (opiekunów prawnych) o:
 - wymaganiach edukacyjnych niezbędnych do uzyskania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki,
 - sposobach sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów,
 - warunkach i trybie uzyskania wyższej niż przewidywana oceny klasyfikacyjnej,
 - trybie odwołania od wystawionej oceny klasyfikacyjnej.
3. Przy wystawianiu ocen śródrocznej lub rocznej nauczyciel bierze pod uwagę stopień opanowania poszczególnych działów tematycznych, oceniany na podstawie wymienionych w punkcie 2 (*Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności*) różnych form sprawdzania wiadomości i umiejętności. Szczegółowe kryteria wystawiania oceny klasyfikacyjnej określa WSO.

4. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

1. Sprawdziany są obowiązkowe. Oceny ze sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać po uzgodnieniu z nauczycielem (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
2. Ocen z kartkówek, odpowiedzi ustnych i ćwiczeń praktycznych nie można poprawić (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
3. Nauczyciel informuje ucznia o otrzymanej ocenie z ostatniej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.
4. Rodzice (opiekunowie prawni) mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępach w pracy ucznia podczas indywidualnych kontaktów z nauczycielem (według harmonogramu spotkań przyjętego przez szkołę).
5. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach (wynikające np. z nieobecności), biorąc udział w zajęciach wyrównawczych lub drogą indywidualnych konsultacji z nauczycielem (także *online*) (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
6. W przypadku ponad 25% nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach, które uniemożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny śródrocznej lub rocznej, należy stosować przepisy WSO.
7. Sposób poprawiania klasyfikacyjnej oceny śródrocznej lub rocznej regulują przepisy WSO i rozporządzenia MEN.

5. Zasady badania wyników nauczania

1. Badanie wyników nauczania ma na celu diagnozowanie efektów kształcenia.
2. Badanie to odbywa się w trzech etapach:
 - diagnozy wstępnej,
 - diagnozy na zakończenie I semestru nauki,
 - diagnozy na koniec roku szkolnego.
3. Oceny uzyskane przez uczniów podczas tych diagnoz nie mają wpływu na oceny śródroczną i roczną.

6. Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 6 szkoły podstawowej



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

- W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów na bazie logicznego i abstrakcyjnego myślenia, myślenia algorytmicznego i sposobów reprezentowania informacji uczeń:
 - analizuje sytuację problemową,
 - przedstawia rozwiązania problemów w postaci algorytmu,
 - potrafi rozpoznać wzorce (np. powtarzalne działania),
 - porównuje różne sposoby rozwiązania tego samego problemu,
 - stosuje podstawowe struktury algorytmiczne: sekwencję, warunek, powtórzenie.
- W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:
 - porządkuje zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach,
 - omawia możliwe zastosowania arkusza kalkulacyjnego,
 - opisuje budowę arkusza kalkulacyjnego,
 - wprowadza dane do arkusza kalkulacyjnego,
 - wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do obliczeń,
 - zmienia układ kolumn i wierszy tabeli,
 - formatuje czcionkę i wygląd tabeli,
 - sortuje dane w tabeli w określonym porządku,
 - wypełnia automatycznie komórki serią danych,
 - wyróżnia określone dane w komórkach przy pomocy formatowania warunkowego,
 - samodzielnie tworzy proste formuły obliczeniowe,
 - stosuje funkcje **SUMA** oraz **ŚREDNIA** w wykonywanych obliczeniach,
 - prezentuje na wykresach dane z arkusza kalkulacyjnego,
 - zmienia wygląd wstawionego wykresu,
 - dobiera typ wykresu do prezentowanych danych,



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

- buduje skrypty wysyłające i odbierające komunikaty do sterowania grą tworzoną w programie Scratch,
- tworzy prostą grę zręcznościową w programie Scratch,
- wykorzystuje zmienne w projektach tworzonych w programie Scratch,
- omawia budowę interfejsu programu GIMP,
- wyjaśnia, czym są warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP,
- tworzy i edytuje obrazy w programie GIMP, wykorzystując narzędzia z przybornika programu,
- wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP,
- używa programu GIMP do tworzenia fotomontaży,
- retuszuje zdjęcia, korzystając z programu GIMP,
- zapisuje efekty pracy we wskazanym miejscu,
- korzysta z programów online (np. Canva) do tworzenia projektów graficznych.
- W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:
 - właściwie interpretuje komunikaty komputera i odpowiednio na nie reaguje,
 - wykorzystuje pomoc dostępną w programach,
 - właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
 - zapisuje tworzone projekty w różnych formatach.
- W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:
 - przestrzega zasad netykiety, komunikując się z innymi osobami za pomocą internetu,
 - uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty,
 - dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie,
 - przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi,
 - wykorzystuje serwis internetowy Scratcha do dzielenia się swoimi projektami z innymi członkami tej społeczności oraz do wyszukiwania pomysłów na własne projekty.



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

- W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczniów:
 - przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
 - stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
 - przestrzega zasad bezpiecznej komunikacji internetowej i zasad współpracy w sieci,
 - rozpoznaje zagrożenia w sieci i wie, jak na nie reagować,
 - potrafi wyszukiwać informacje, oceniać ich wiarygodność oraz korzystać z nich zgodnie z prawem autorskim i licencjami (np. Creative Commons).

7. Wymagania na poszczególne oceny

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych. Uczeń wykracza poza program nauczania, tworząc innowacyjne projekty, samodzielnie poszerzając wiedzę lub osiągając sukcesy w konkursach informatycznych.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none">• podaje przykłady różnych form komunikacji w sieci,• zna zasady tworzenia silnych haseł,• wyszukuje proste informacje w internecie za pomocą słów kluczowych,• <i>wyjaśnia, czym jest sztuczna inteligencja (AI),*</i>	<ul style="list-style-type: none">• wymienia zalety i ograniczenia komunikacji w sieci,• rozpoznaje podstawowe cechy wiadomości phishingowej,• stosuje cudzysłów, aby zawęzić wyniki wyszukiwania informacji w internecie,• podaje przykłady wiarygodnych źródeł	<ul style="list-style-type: none">• rozpoznaje formy niewłaściwej komunikacji i proponuje podstawowe sposoby reagowania,• wyjaśnia, czym są dane osobowe i dlaczego ich ochrona jest ważna,• ocenia wiarygodność treści znalezionych w internecie,	<ul style="list-style-type: none">• zna podstawowe cechy internetu,• wskazuje ich właściwe i niewłaściwe wykorzystanie,• proponuje działania zwiększające bezpieczeństwo w internecie,• wyszukuje grafiki objęte licencją Creative Commons,



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

<ul style="list-style-type: none">• wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego typu,• zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego,• formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym,• wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły,• wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego,• tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy,• tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony https://scratch.mit.edu,• tworzy proste obrazy w programie GIMP,• zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP,• tworzy projekt w programie Canva i wybiera układ elementów na stronie projektu.	<p>informacji,</p> <ul style="list-style-type: none">• <i>podaje przykłady zastosowania AI w życiu codziennym,</i>• zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego,• wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie,• tworzy formuły, korzystając z adresów komórek,• formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego,• współpracuje nad dokumentem z innymi członkami zespołu w tym samym czasie,• buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym,• wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki,• zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,• wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP,• dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć,• kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do	<ul style="list-style-type: none">• <i>wymienia szanse i zagrożenia związane z rozwojem AI,</i>• dodaje nowe arkusze do skoroszytu,• kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszytcie,• sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku,• wykorzystuje formuły SUMA oraz ŚREDNIA do wykonywania obliczeń,• dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego,• buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty,• buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty,• wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń,• wykorzystuje blok decyzyjny z napisami „jeżeli” i „to” lub „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie” do wykonywania poleceń w zależności od tego, czy określony warunek został spełniony,• wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki,• udostępnia skrypty utworzone w Scratchu	<ul style="list-style-type: none">• poprawnie podaje źródło wykorzystanego zdjęcia,• <i>tworzy prompty tak, aby uzyskać zamierzone wyniki,</i>• zmienia nazwy arkuszy w skoroszytcie,• zmienia kolory kart arkuszy w skoroszytcie,• wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z Formatowania warunkowego,• stosuje Sortowanie niestandardowe, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów,• tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny,• dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych,• tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową,• samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,• zmienia stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty,• tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy,• w programie Canva tworzy wielostronicowy dokument, dodaje linki do nawigacji między
--	--	---	---



**POZYTYWNA
SZKOŁA PODSTAWOWA**

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

	<p>różnych warstw,</p> <ul style="list-style-type: none">• dodaje elementy do projektu w programie Canva (tło, tekst).	<p>w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,</p> <ul style="list-style-type: none">• podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi,• wykorzystuje w programie GIMP narzędzie Rozmycie Gaussa, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu,• wstawia zdjęcia i grafikę do projektu w programie Canva.	<p>stronami.</p>
--	--	---	------------------

**Kursywą oznaczono wymagania, które dotyczą tematu dodatkowego.*



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

Klasa 7

1. Ogólne zasady oceniania uczniów

Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności. Nauczyciel powinien analizować i oceniać poziom wiedzy i umiejętności ucznia w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanych w szkole programów nauczania (opracowanych zgodnie z podstawą programową danego przedmiotu).

Nauczyciel ma za zadanie:

- informować ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych oraz o postępach w tym zakresie,
- pomagać uczniowi przy samodzielnym planowaniu jego rozwoju,
- motywować ucznia do dalszych postępów w nauce,
- dostarczać rodzicom/opiekunom prawnym informacji o postępach, trudnościach w nauce oraz specjalnych zdolnościach ucznia.

Oceny (punkty) są jawne dla ucznia i jego rodziców/opiekunów prawnych.

Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych nauczyciel uzasadnia ustaloną ocenę w sposób określony w statucie szkoły.

Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych sprawdzone i ocenione prace kontrolne są udostępniane do wglądu uczniowi lub jego rodzicom/opiekunom prawnym.

Szczegółowe warunki i sposób wewnątrzszkolnego oceniania określa statut szkoły.

2. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

Ocenie podlegają: ćwiczenia praktyczne, sprawdziany, kartkówki, odpowiedzi ustne, praca na lekcji, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.

1. **Ćwiczenia praktyczne** obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

- wartość merytoryczną,
 - stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia,
 - dokładność wykonania polecenia,
 - indywidualne rozwiązania zastosowane przez ucznia,
 - staranność i estetykę.
2. **Sprawdziany** są przeprowadzane w formie pisemnej i praktycznej, a ich celem jest sprawdzenie wiedzy i umiejętności ucznia.
- Sprawdzian planuje się na zakończenie działu.
 - Uczeń jest informowany o planowanym sprawdzianie z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem (jeśli WSO nie reguluje tego inaczej).
 - Przed sprawdzianem nauczyciel podaje jego zakres programowy.
 - Sprawdzian może poprzedzać lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
 - Kryteria oceniania sprawdzianu, jego poprawy oraz sposób przechowywania prac są zgodne z WSO.
 - Sprawdzian umożliwia sprawdzenie wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych, od koniecznych do wykraczających.
 - Zasady przeliczania oceny punktowej na stopień szkolny są zgodne z WSO.
 - Zadania ze sprawdzianu są przez nauczyciela omawiane po oddaniu prac.
3. **Kartkówki** są przeprowadzane w formie pisemnej lub mogą sprawdzać praktyczne umiejętności na komputerze, a ich celem jest sprawdzenie wiedzy i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie czterech, jeśli WSO nie stanowi inaczej).
- Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
 - Kartkówka powinna być tak skonstruowana, aby uczeń mógł wykonać wszystkie polecenia w czasie nie dłuższym niż 15 minut.
 - Kartkówka jest oceniana w skali punktowej, a liczba punktów jest przeliczana na ocenę zgodnie z zasadami WSO.
 - Zasady przechowywania kartkówek reguluje WSO.
4. **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie omawianego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

- zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
 - właściwe posługiwanie się pojęciami,
 - zawartość merytoryczną wypowiedzi,
 - sposób formułowania wypowiedzi.
5. **Aktywność i praca ucznia na lekcji są oceniane** (jeśli WSO nie stanowi inaczej), zależnie od ich charakteru, oceny (punktów).
- Oceny (punkty) uczeń może uzyskać m.in. za: samodzielne wykonanie krótkiej pracy na lekcji, krótką poprawną odpowiedź ustną, aktywną pracę w grupie, pomoc koleżeńską na lekcji przy rozwiązywaniu problemu, przygotowanie do lekcji, inicjatywę przy rozwiązywaniu problemów, znalezienie nieszablonowych rozwiązań.
 - Oceny (punkty) uczeń może uzyskać m.in. za nieprzygotowanie do lekcji (np. brak podręcznika, plików potrzebnych do wykonania zadania).
6. **Prace dodatkowe** obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji. Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.:
- wartość merytoryczną pracy,
 - stopień zaangażowania w wykonanie pracy,
 - estetykę wykonania,
 - wkład pracy ucznia,
 - sposób prezentacji,
 - oryginalność i pomysłowość pracy.
7. **Szczególne osiągnięcia** uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych (szkolnych i międzyszkolnych), są oceniane zgodnie z zasadami zapisanymi w WSO.

3. Kryteria wystawiania ocen po I okresie oraz na koniec roku szkolnego

1. Klasyfikacje śródroczna i roczna polegają na podsumowaniu osiągnięć edukacyjnych ucznia oraz ustaleniu oceny klasyfikacyjnej.
2. Zgodnie z zapisami WSO nauczyciele na początku każdego roku szkolnego informują uczniów oraz ich rodziców/opiekunów prawnych o:



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

- wymaganiach edukacyjnych, które trzeba spełnić, aby uzyskać poszczególne śródroczne i roczne oceny klasyfikacyjne z informatyki,
 - sposobach sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów,
 - trybie odwołania się od wystawionej oceny klasyfikacyjnej.
3. Przy wystawianiu ocen śródrocznej lub rocznej nauczyciel bierze pod uwagę stopień opanowania wiadomości z poszczególnych działów tematycznych, oceniany na podstawie wymienionych w punkcie drugim różnych form sprawdzania wiedzy i umiejętności. Szczegółowe kryteria wystawiania oceny klasyfikacyjnej określa WSO.

4. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

1. Sprawdziany teoretyczne lub sprawdziany praktycznych umiejętności w zakresie pracy na komputerze są obowiązkowe. Oceny z tych sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać raz w okresie, po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
2. Oceny ze sprawdzianów praktycznych i teoretycznych wyższe niż ocena dopuszczająca nie podlegają poprawie (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
3. Ocen z kartkówki i odpowiedzi ustnych nie można poprawić.
4. Nauczyciel informuje ucznia o ocenie z ostatniej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.
5. Rodzice/opiekunowie prawni mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępach w pracy ucznia podczas indywidualnych kontaktów z nauczycielem (według harmonogramu spotkań przyjętego przez szkołę).
6. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach (wynikające np. z nieobecności), biorąc udział w zajęciach wyrównawczych lub drogą indywidualnych konsultacji z nauczycielem (także online), (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
7. W przypadku ponad 25% nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach, które uniemożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny śródrocznej lub rocznej, należy stosować przepisy WSO.
8. Sposób poprawiania klasyfikacyjnej oceny śródrocznej lub rocznej regulują przepisy WSO i rozporządzenia MEN.



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

5. Zasady badania wyników nauczania

- Badanie wyników nauczania ma na celu diagnozowanie efektów kształcenia.
- Badanie to odbywa się w trzech etapach:
 - diagnozy wstępnej,
 - diagnozy na zakończenie I semestru nauki,
 - diagnozy na koniec roku szkolnego.
- Oceny uzyskane przez uczniów podczas tych diagnoz nie mają wpływu na oceny śródroczną i roczną.

6. Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 7 szkoły podstawowej

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:
 - opisuje sposoby reprezentowania danych w komputerze,
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:
 - wymienia formaty plików graficznych,
 - tworzy kompozycje graficzne w edytorze grafiki,
 - poddaje obróbce zdjęcia i filmy,
 - tworzy dokumenty komputerowe różnego typu i zapisuje je w plikach w różnych formatach,
 - sprawdza rozmiar pliku lub folderu,
 - wykorzystuje chmurę obliczeniową podczas pracy,
 - wyszukuje w sieci informacje i inne materiały niezbędne do wykonania zadania,
 - opisuje budowę znaczników języka HTML,
 - omawia strukturę pliku HTML,
 - tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją do pliku,



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

- formatuje tekst na stronie internetowej utworzonej w języku HTML,
 - dodaje obrazy, wypunktowania oraz tabele do strony internetowej utworzonej w języku HTML,
 - pisze i formatuje tekst w dokumencie tekstowym,
 - umieszcza w dokumencie tekstowym obrazy oraz symbole i formatuje je,
 - dzieli tekst na kolumny,
 - wstawia do tekstu tabele,
 - wykorzystuje słowniki dostępne w edytorze tekstu,
 - dodaje spis treści do dokumentu tekstowego,
 - drukuje przygotowane dokumenty oraz skanuje papierowe wersje dokumentów,
 - wyjaśnia, czym jest prezentacja multimedialna i jakie ma zastosowania,
 - opisuje cechy dobrej prezentacji multimedialnej,
 - przedstawia określone zagadnienia w postaci prezentacji multimedialnej,
 - dodaje do prezentacji multimedialnej przejścia oraz animacje,
 - wykorzystuje możliwość nagrywania zawartości ekranu do przygotowania np. samouczka,
 - montuje filmy w podstawowym zakresie: przycinanie, zmiana kolejności scen, dodawanie tekstów i ścieżki dźwiękowej, zapisywanie w określonym formacie.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:
- korzysta z różnych urządzeń peryferyjnych,
 - wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa i jakie pełni funkcje,
 - wyszukuje w internecie informacje i dane różnego rodzaju (tekst, obrazy, muzykę, filmy),
 - prawidłowo nazywa programy, narzędzia i funkcje, z których korzysta,
 - wyjaśnia działanie narzędzi, z których korzysta.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:
- współpracuje z innymi, wykonując złożone projekty,
 - określa etapy wykonywania złożonego projektu grupowego,



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

- komunikuje się z innymi przez sieć lokalną oraz przez internet, wykorzystując komunikatory,
 - wysyła i odbiera pocztę elektroniczną,
 - selekcjonuje i ocenia krytycznie informacje znalezione w internecie.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczniów:
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
 - wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie,
 - przestrzega postanowień licencji na oprogramowanie i materiały pobrane z internetu,
 - przestrzega zasad etycznych, korzystając z komputera i internetu,
 - dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu,
 - przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu,
 - wie, czym jest netykieta, i przestrzega jej zasad, korzystając z internetu.



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

7. Wymagania na poszczególne oceny

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none">• przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,• wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa,• wymienia dwie usługi dostępne w internecie,• otwiera strony internetowe w przeglądarce,• wyjaśnia, czym jest strona internetowa,• opisuje budowę witryny internetowej,• tworzy stronę internetową w języku HTML,• tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku,• zaznacza fragmenty obrazu,• wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu,• wyjaśnia, czym jest animacja,• współpracuje w grupie, przygotowując plakat,	<ul style="list-style-type: none">• kompresuje i dekompresuje pliki i foldery,• wymienia podstawowe klasy sieci komputerowych,• wyjaśnia, czym jest internet,• wymienia cztery usługi dostępne w internecie,• wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa,• wyszukuje informacje w internecie,• szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu,• omawia budowę znacznika HTML,• wymienia podstawowe znaczniki HTML,• tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku,• planuje kolejne etapy wykonywania strony internetowej,• omawia znaczenie warstw obrazu w programie GIMP,	<ul style="list-style-type: none">• 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,• omawia podział sieci ze względu na wielkość,• wymienia sześć usług dostępnych w internecie,• umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej,• opisuje proces tworzenia cyfrowej tożsamości,• dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu,• przestrzega zasad netykiety, komunikując się	<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,• sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows,• wymienia osiem usług dostępnych w internecie,• współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową,• opisuje licencje na zasoby w internecie,• wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki internetowej,• otwiera dokument HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu,• umieszcza na stronie obrazy i tabele,



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

<ul style="list-style-type: none">• tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach,• otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe,• wstawia obrazy do dokumentu tekstowego,• wstawia tabele do dokumentu tekstowego,• wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu,• współpracuje w grupie, przygotowując e-gazetkę,• przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku,• zapisuje prezentację jako pokaz slajdów,• tworzy projekt filmu w programie Shotcut.	<ul style="list-style-type: none">• tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP,• umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP,• zapisuje rysunki w różnych formatach graficznych,• dodaje gotowe animacje do obrazów wykorzystując filtry programu GIMP,• planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom,• 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,• zmienia położenie obrazu względem tekstu,• formatuje tabele w dokumencie tekstowym,• wstawia symbole do dokumentu tekstowego,• wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu,• planuje pracę w grupie poprzez	<p>przez internet,</p> <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,• umieszcza na stronie listy punktowane oraz numerowane,• używa narzędzi zaznaczania dostępnych w programie GIMP,• zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP,• opisuje podstawowe formaty graficzne,• wykorzystuje warstwy, tworząc rysunki w programie GIMP,• rysuje figury geometryczne, wykorzystując narzędzia zaznaczania w programie GIMP,• dodaje gotowe animacje dla kilku fragmentów obrazu: odtwarzane jednocześnie oraz odtwarzane po kolei,• wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania plakatu,• przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu,• wykorzystuje kapitaliki i wersaliki do	<ul style="list-style-type: none">• łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP,• wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć,• tworzy fotomontaże w programie GIMP,• tworzy animację poklatkową, wykorzystując warstwy w programie GIMP,• wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu,• kopiuje formatowanie pomiędzy fragmentami tekstu, korzystając z Malarza formatów,• sprawdza poprawność ortograficzną tekstu za pomocą słownika ortograficznego,• wyszukuje wyrazy bliskoznaczne, korzystając ze słownika synonimów,• zamienia określone wyrazy w całym dokumencie tekstowym, korzystając z opcji Znajdź i zamień,• osadza obraz w dokumencie tekstowym,• wstawia zrzut ekranu do dokumentu tekstowego,• rozdziela tekst pomiędzy kilka pól tekstowych, tworząc łącza między nimi,• wstawia równania do dokumentu
--	---	---	---



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

	<p>przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom,</p> <ul style="list-style-type: none">• planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ,• umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści,• uruchamia pokaz slajdów,• dodaje nowe klipy do projektu filmu.	<p>przedstawienia różnych elementów dokumentu tekstowego,</p> <ul style="list-style-type: none">• ustawia różne rodzaje tabulatorów, wykorzystując selektor tabulatorów,• sprawdza liczbę wyrazów, znaków, wierszy i akapitów w dokumencie tekstowym za pomocą Statystyki wyrazów,• zmienia kolejność elementów graficznych w dokumencie tekstowym,• wstawia grafiki SmartArt do dokumentu tekstowego,• umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie,• tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych,• dzieli dokument na logiczne części,• wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania e-gazetki,• przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu,• projektuje wygląd slajdów zgodnie z ogólnie przyjętymi zasadami dobrych prezentacji,• dodaje do slajdów obrazy, grafiki SmartArt,• dodaje do elementów na slajdach animacje i zmienia ich parametry,	<p>tekstowego,</p> <ul style="list-style-type: none">• tworzy przypisy dolne i końcowe,• wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania e-gazetki,• 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,• dodaje napisy do filmu,• dodaje filtry do scen w filmie,• dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu.
--	--	---	---



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

		<ul style="list-style-type: none">• przygotowuje niestandardowy pokaz slajdów,• nagrywa zawartość ekranu i umieszcza nagranie w prezentacji,• wymienia rodzaje formatów plików filmowych,• dodaje przejścia między klipami w projekcie filmu,• usuwa fragmenty filmu,• zapisuje film w różnych formatach wideo.	
--	--	--	--



Klasa 8 (C++)

1. Ogólne zasady oceniania uczniów

Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności. Nauczyciel powinien analizować i oceniać poziom wiedzy i umiejętności ucznia w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanych w szkole programów nauczania (opracowanych zgodnie z podstawą programową danego przedmiotu).

Nauczyciel ma za zadanie:

- informować ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych oraz o postępach w tym zakresie,
- pomagać uczniowi przy samodzielnym planowaniu jego rozwoju,
- motywować ucznia do dalszych postępów w nauce,
- dostarczać rodzicom/opiekunom prawnym informacji o postępach, trudnościach w nauce oraz specjalnych zdolnościach ucznia.

Oceny (punkty) są jawne dla ucznia i jego rodziców/opiekunów prawnych.

Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych nauczyciel uzasadnia ustaloną ocenę w sposób określony w statucie szkoły.

Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych sprawdzone i ocenione prace kontrolne są udostępniane do wglądu uczniowi lub jego rodzicom/opiekunom prawnym.

Szczegółowe warunki i sposób wewnątrzszkolnego oceniania określa statut szkoły.

2. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

Ocenię podlegają: ćwiczenia praktyczne, sprawdziany, kartkówki, odpowiedzi ustne, praca na lekcji, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.

1. **Ćwiczenia praktyczne** obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

- wartość merytoryczną,
 - stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia,
 - dokładność wykonania polecenia,
 - indywidualne rozwiązania zastosowane przez ucznia,
 - staranność i estetykę.
2. **Sprawdziany** są przeprowadzane w formie pisemnej i praktycznej, a ich celem jest sprawdzenie wiedzy i umiejętności ucznia.
- Sprawdzian planuje się na zakończenie działu.
 - Uczeń jest informowany o planowanym sprawdzianie z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem (jeśli WSO nie reguluje tego inaczej).
 - Przed sprawdzianem nauczyciel podaje jego zakres programowy.
 - Sprawdzian może poprzedzać lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
 - Kryteria oceniania sprawdzianu, jego poprawy oraz sposób przechowywania prac są zgodne z WSO.
 - Sprawdzian umożliwia sprawdzenie wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych, od koniecznych do wykraczających.
 - Zasady przeliczania oceny punktowej na stopień szkolny są zgodne z WSO.
 - Zadania ze sprawdzianu są przez nauczyciela omawiane po oddaniu prac.
3. **Kartkówki** są przeprowadzane w formie pisemnej lub mogą sprawdzać praktyczne umiejętności na komputerze, a ich celem jest sprawdzenie wiedzy i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie czterech, jeśli WSO nie stanowi inaczej).
- Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
 - Kartkówka powinna być tak skonstruowana, aby uczeń mógł wykonać wszystkie polecenia w czasie nie dłuższym niż 15 minut.
 - Kartkówka jest oceniana w skali punktowej, a liczba punktów jest przeliczana na ocenę zgodnie z zasadami WSO.
 - Zasady przechowywania kartkówek reguluje WSO.
4. **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie omawianego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

- zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
 - właściwe posługiwanie się pojęciami,
 - zawartość merytoryczną wypowiedzi,
 - sposób formułowania wypowiedzi.
5. **Aktywność i praca ucznia na lekcji są oceniane** (jeśli WSO nie stanowi inaczej), zależnie od ich charakteru, oceny (punktów).
- Oceny (punkty) uczeń może uzyskać m.in. za: samodzielne wykonanie krótkiej pracy na lekcji, krótką poprawną odpowiedź ustną, aktywną pracę w grupie, pomoc koleżeńską na lekcji przy rozwiązywaniu problemu, przygotowanie do lekcji, inicjatywę przy rozwiązywaniu problemów, znalezienie nieszablonowych rozwiązań.
 - Oceny (punkty) uczeń może uzyskać m.in. za nieprzygotowanie do lekcji (np. brak podręcznika, plików potrzebnych do wykonania zadania).
6. **Prace dodatkowe** obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji. Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.:
- wartość merytoryczną pracy,
 - stopień zaangażowania w wykonanie pracy,
 - estetykę wykonania,
 - wkład pracy ucznia,
 - sposób prezentacji,
 - oryginalność i pomysłowość pracy.
7. **Szczególne osiągnięcia** uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych (szkolnych i międzyszkolnych), są oceniane zgodnie z zasadami zapisanymi w WSO.

3. Kryteria wystawiania ocen po I okresie oraz na koniec roku szkolnego

1. Klasyfikacje śródroczna i roczna polegają na podsumowaniu osiągnięć edukacyjnych ucznia oraz ustaleniu oceny klasyfikacyjnej.
2. Zgodnie z zapisami WSO nauczyciele na początku każdego roku szkolnego informują uczniów oraz ich rodziców/opiekunów prawnych o:



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

- wymaganiach edukacyjnych, które trzeba spełnić, aby uzyskać poszczególne śródroczne i roczne oceny klasyfikacyjne z informatyki,
 - sposobach sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów,
 - trybie odwołania się od wystawionej oceny klasyfikacyjnej.
3. Przy wystawianiu ocen śródrocznej lub rocznej nauczyciel bierze pod uwagę stopień opanowania wiadomości z poszczególnych działów tematycznych, oceniany na podstawie wymienionych w punkcie drugim różnych form sprawdzania wiedzy i umiejętności. Szczegółowe kryteria wystawiania oceny klasyfikacyjnej określa WSO.

4. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

1. Sprawdziany teoretyczne lub sprawdziany praktycznych umiejętności w zakresie pracy na komputerze są obowiązkowe. Oceny z tych sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać raz w okresie, po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
2. Oceny ze sprawdzianów praktycznych i teoretycznych wyższe niż ocena dopuszczająca nie podlegają poprawie (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
3. Ocen z kartkówki i odpowiedzi ustnych nie można poprawić.
4. Nauczyciel informuje ucznia o ocenie z ostatniej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.
5. Rodzice/opiekunowie prawni mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępach w pracy ucznia podczas indywidualnych kontaktów z nauczycielem (według harmonogramu spotkań przyjętego przez szkołę).
6. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach (wynikające np. z nieobecności), biorąc udział w zajęciach wyrównawczych lub drogą indywidualnych konsultacji z nauczycielem (także online), (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
7. W przypadku ponad 25% nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach, które uniemożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny śródrocznej lub rocznej, należy stosować przepisy WSO.
8. Sposób poprawiania klasyfikacyjnej oceny śródrocznej lub rocznej regulują przepisy WSO i rozporządzenia MEN.



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

5. Zasady badania wyników nauczania

- Badanie wyników nauczania ma na celu diagnozowanie efektów kształcenia.
- Badanie to odbywa się w trzech etapach:
 - diagnozy wstępnej,
 - diagnozy na zakończenie I semestru nauki,
 - diagnozy na koniec roku szkolnego.
- Oceny uzyskane przez uczniów podczas tych diagnoz nie mają wpływu na oceny śródroczną i roczną.

6. Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 8 szkoły podstawowej

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:
 - wymienia etapy rozwiązywania problemów,
 - wyjaśnia, czym jest algorytm,
 - buduje algorytmy do rozwiązywania problemów,
 - wskazuje specyfikację problemu (dane, wyniki),
 - przedstawia algorytm w postaci listy kroków,
 - tłumaczy, na czym polega sytuacja warunkowa w algorytmie,
 - omawia możliwości wykorzystania arkusza kalkulacyjnego w różnych dziedzinach.
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:
 - wyjaśnia, co to znaczy programować,
 - wyjaśnia, na czym polega iteracja (powtarzanie),
 - stosuje pętlę powtórzeniową w tworzonych programach,



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

- stosuje sytuację warunkową w tworzonych programach,
- wykorzystuje zmienne podczas programowania,
- tworzy procedury z parametrami i bez parametrów,
- oblicza największy wspólny dzielnik, wykorzystując algorytm Euklidesa,
- wskazuje największą liczbę w zbiorze, stosując algorytm wyszukiwania,
- porządkuje elementy w zbiorze metodą wybierania, połowienia i zliczania,
- wskazuje różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym (maszynowym),
- wskazuje różnice pomiędzy kompilatorem a interpreterem,
- wyjaśnia, czym jest arkusz kalkulacyjny, wiersz, kolumna i komórka tabeli,
- wskazuje adres komórki oraz zakres komórek w arkuszu kalkulacyjnym,
- samodzielnie buduje formuły do wykonywania prostych obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym,
- stosuje formuły wbudowane w program do wykonywania obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym,
- kopiuje formuły, stosując adresowanie względne, bezwzględne oraz mieszane,
- sprawdza warunek logiczny w arkuszu kalkulacyjny, korzystając z funkcji JEŻELI,
- dodaje oraz usuwa wiersze i kolumny w tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- zmienia szerokość kolumn i wysokość wierszy tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- zmienia wygląd komórek w arkuszu kalkulacyjnym,
- dodaje i formatuje obramowanie komórek tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- scala ze sobą wiele komórek tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- wykorzystuje funkcję zawijania tekstu, aby zmieścić w jednej komórce dłuższe teksty,
- zmienia format danych wpisanych do komórek arkusza kalkulacyjnego,
- drukuje tabele utworzone w arkuszu kalkulacyjnym,
- przedstawia na wykresie dane zebrane w tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- dobiera odpowiedni typ wykresu do rodzaju danych zebranych w tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- wstawia do dokumentu tekstowego tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego,



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

- wstawiając tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego, odróżnia obiekt osadzony od obiektu połączanego,
 - sortuje dane w tabeli arkusza kalkulacyjnego w określonym porządku,
 - wyświetla tylko wybrane dane w tabeli arkusza kalkulacyjnego, korzystając z funkcji filtrowania.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczniów:
- korzysta z różnych urządzeń peryferyjnych,
 - wyszukuje w internecie informacje i dane różnego rodzaju (tekst, obrazy, muzykę, filmy),
 - sprawnie posługuje się urządzeniami elektronicznymi takimi jak skaner, drukarka,
 - prawidłowo nazywa programy, narzędzia i funkcje, z których korzysta,
 - wyjaśnia działanie narzędzi, z których korzysta.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczniów:
- współpracuje z innymi, wykonując złożone projekty,
 - określa etapy wykonywania złożonego projektu grupowego,
 - komunikuje się z innymi przez sieć lokalną oraz przez internet, wykorzystując komunikatory,
 - wysyła i odbiera pocztę elektroniczną,
 - selekcjonuje i ocenia krytycznie informacje znalezione w internecie,
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczniów:
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
 - wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie,
 - przestrzega postanowień licencji na oprogramowanie i materiały pobrane z internetu,
 - przestrzega zasad etycznych, korzystając z komputera i internetu,
 - dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu,
 - przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu,
 - wie, czym jest netykieta, i przestrzega jej zasad, korzystając z internetu.

7. Wymagania na poszczególne oceny

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<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) rozumie różnice między adresowaniem względnym, bezwzględnym i mieszanym wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego korzysta z arkusza kalkulacyjnego w celu stworzenia kalkulacji wydatków definiuje pojęcia: algorytm, program, programowanie podaje kilka sposobów przedstawienia algorytmu tłumaczy, do czego używa się zmiennych w programach pisze proste programy w języku C++ z wykorzystaniem zmiennych 	<ul style="list-style-type: none"> określa zasady wprowadzania danych do komórek arkusza kalkulacyjnego dodaje i usuwa wiersze oraz kolumny w tabeli stosuje w arkuszu podstawowe funkcje: (SUMA, ŚREDNIA), wpisuje je ręcznie oraz korzysta z kreatora omawia i modyfikuje poszczególne elementy wykresu zapisuje w tabeli arkusza kalkulacyjnego dane otrzymane z prostych doświadczeń i przedstawia je na wykresie wymienia różne sposoby przedstawienia algorytmu: opis słowny, lista kroków poprawnie formułuje problem do rozwiązania stosuje odpowiednie polecenie języka C++ , aby wyświetlić tekst na ekranie omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym tłumaczy, czym jest środowisko 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy proste formuły obliczeniowe wyjaśnia, czym jest adres względny 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 dobiera odpowiedni wykres do rodzaju danych sortuje oraz filtruje dane w arkuszu kalkulacyjnym wymienia przykładowe środowiska programistyczne wyjaśnia, czym jest specyfikacja problemu opisuje etapy rozwiązywania problemów opisuje etapy powstawania programu komputerowego zapisuje proste polecenia języka C++ 	<ul style="list-style-type: none"> kopiuje utworzone formuły obliczeniowe, wykorzystując adresowanie względne korzysta z biblioteki funkcji, aby wyszukiwać potrzebne funkcje stosuje adresowanie względne, bezwzględne lub mieszane w zaawansowanych formułach obliczeniowych tworzy wykres dla więcej niż jednej serii danych tworzy prosty model (na przykładzie rzutu sześcienną kostką do gry) w arkuszu kalkulacyjnym stosuje filtry niestandardowe pisze proste programy w języku C++ buduje złożone schematy blokowe służące do przedstawiania skomplikowanych algorytmów konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach pisze programy zawierające instrukcje



<ul style="list-style-type: none">• wyjaśnia działanie operatora modulo• wyjaśnia algorytm badania podzielności liczb• wyjaśnia potrzebę wyszukiwania informacji w zbiorze• sprawdza działanie programów wyszukujących element w zbiorze• wyjaśnia potrzebę porządkowania danych• sprawdza działanie programu sortującego dla różnych danych• bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej, wykonując powierzone mu zadania o niewielkim stopniu trudności• aktywnie uczestniczy w pracach zespołu, realizuje powierzone zadania o niewielkim stopniu trudności• testuje grę na różnych etapach• współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem	<p>programistyczne</p> <ul style="list-style-type: none">• wykonuje obliczenia w języku C++• omawia działanie operatorów arytmetycznych• stosuje tablice w języku C++ oraz operatory logiczne• zapisuje w postaci listy kroków algorytm badania podzielności liczb naturalnych• wykorzystuje w programach instrukcję iteracyjną while• zapisuje algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze nieuporządkowanym• implementuje grę w zgadywanie liczby• zapisuje w wybranej formie algorytm porządkowania metodą przez wybieranie• omawia implementację algorytmu sortowania przez wybieranie• stosuje pętle zagnieżdżone i wyjaśnia, jak działają• bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej• wprowadza dane do zaprojektowanych tabel• bierze udział w pracach nad wypracowaniem koncepcji gry• współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem	<ul style="list-style-type: none">• wykorzystuje instrukcję warunkową if oraz if else w programach• wykorzystuje iterację w konstruowanych algorytmach• wykorzystuje w programach instrukcję iteracyjną for• definiuje funkcje w języku C++ i omawia różnice między funkcjami zwracającymi wartość a funkcjami niezwracającymi wartości• omawia algorytm Euklidesa i zapisuje go w wybranej postaci• wyjaśnia algorytm wyodrębniania cyfr danej liczby i zapisuje go w wybranej postaci• implementuje algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze nieuporządkowanym• omawia funkcje zastosowane w kodzie źródłowym algorytmu sortowania przez wybieranie• przygotowuje dokumentację imprezy, wykonuje obliczenia, projektuje tabele oraz wykresy• współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem• programuje wybrane funkcje i elementy gry• opracowuje opis gry	<p>warunkowe, pętle oraz funkcje</p> <ul style="list-style-type: none">• wyjaśnia, jakie błędy zwraca interpreter• czyta kod źródłowy i opisuje jego działanie• wyjaśnia różnice między instrukcją iteracyjną while a pętlą for• pisze programy obliczające NWD, stosując algorytm Euklidesa, oraz wypisujące cyfry danej liczby• samodzielnie zapisuje w wybranej postaci algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze• implementuje algorytm porządkowania metodą przez wybieranie• wprowadza modyfikacje w implementacji algorytmu porządkowania przez wybieranie• bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej, przygotowuje zestawienia, drukuje wyniki• współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem• implementuje i optymalizuje kod źródłowy gry, korzystając z wypracowanych założeń
--	--	---	--

Klasa 8 (Python)

1. Ogólne zasady oceniania uczniów

Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności. Nauczyciel powinien analizować i oceniać poziom wiedzy i umiejętności ucznia w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanych w szkole programów nauczania (opracowanych zgodnie z podstawą programową danego przedmiotu).

Nauczyciel ma za zadanie:

- informować ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych oraz o postępach w tym zakresie,
- pomagać uczniowi przy samodzielnym planowaniu jego rozwoju,
- motywować ucznia do dalszych postępów w nauce,
- dostarczać rodzicom/opiekunom prawnym informacji o postępach, trudnościach w nauce oraz specjalnych zdolnościach ucznia.

Oceny (punkty) są jawne dla ucznia i jego rodziców/opiekunów prawnych.

Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych nauczyciel uzasadnia ustaloną ocenę w sposób określony w statucie szkoły.

Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych sprawdzone i ocenione prace kontrolne są udostępniane do wglądu uczniowi lub jego rodzicom/opiekunom prawnym.

Szczegółowe warunki i sposób wewnątrzszkolnego oceniania określa statut szkoły.

2. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

Ocenić podlegają: ćwiczenia praktyczne, sprawdziany, kartkówki, odpowiedzi ustne, praca na lekcji, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.

1. **Ćwiczenia praktyczne** obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:
 - wartość merytoryczną,
 - stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia,



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

- dokładność wykonania polecenia,
 - indywidualne rozwiązania zastosowane przez ucznia,
 - staranność i estetykę.
2. **Sprawdziany** są przeprowadzane w formie pisemnej i praktycznej, a ich celem jest sprawdzenie wiedzy i umiejętności ucznia.
 - Sprawdzian planuje się na zakończenie działu.
 - Uczeń jest informowany o planowanym sprawdzianie z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem (jeśli WSO nie reguluje tego inaczej).
 - Przed sprawdzianem nauczyciel podaje jego zakres programowy.
 - Sprawdzian może poprzedzać lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
 - Kryteria oceniania sprawdzianu, jego poprawy oraz sposób przechowywania prac są zgodne z WSO.
 - Sprawdzian umożliwia sprawdzenie wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych, od koniecznych do wykraczających.
 - Zasady przeliczania oceny punktowej na stopień szkolny są zgodne z WSO.
 - Zadania ze sprawdzianu są przez nauczyciela omawiane po oddaniu prac.
 3. **Kartkówki** są przeprowadzane w formie pisemnej lub mogą sprawdzać praktyczne umiejętności na komputerze, a ich celem jest sprawdzenie wiedzy i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie czterech, jeśli WSO nie stanowi inaczej).
 - Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
 - Kartkówka powinna być tak skonstruowana, aby uczeń mógł wykonać wszystkie polecenia w czasie nie dłuższym niż 15 minut.
 - Kartkówka jest oceniana w skali punktowej, a liczba punktów jest przeliczana na ocenę zgodnie z zasadami WSO.
 - Zasady przechowywania kartkówek reguluje WSO.
 4. **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie omawianego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:
 - zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
 - właściwe posługiwanie się pojęciami,
 - zawartość merytoryczną wypowiedzi,
 - sposób formułowania wypowiedzi.
 5. **Aktywność i praca ucznia na lekcji są oceniane** (jeśli WSO nie stanowi inaczej), zależnie od ich charakteru, oceny (punktów).



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

- Oceny (punkty) uczeń może uzyskać m.in. za: samodzielne wykonanie krótkiej pracy na lekcji, krótką poprawną odpowiedź ustną, aktywną pracę w grupie, pomoc koleżeńską na lekcji przy rozwiązywaniu problemu, przygotowanie do lekcji, inicjatywę przy rozwiązywaniu problemów, znalezienie nieszablonowych rozwiązań.
 - Oceny (punkty) uczeń może uzyskać m.in. za nieprzygotowanie do lekcji (np. brak podręcznika, plików potrzebnych do wykonania zadania).
6. **Prace dodatkowe** obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji. Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.:
- wartość merytoryczną pracy,
 - stopień zaangażowania w wykonanie pracy,
 - estetykę wykonania,
 - wkład pracy ucznia,
 - sposób prezentacji,
 - oryginalność i pomysłowość pracy.
7. **Szczegółne osiągnięcia** uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych (szkolnych i międzyszkolnych), są oceniane zgodnie z zasadami zapisanymi w WSO.

3. Kryteria wystawiania ocen po I okresie oraz na koniec roku szkolnego

1. Klasyfikacje śródroczna i roczna polegają na podsumowaniu osiągnięć edukacyjnych ucznia oraz ustaleniu oceny klasyfikacyjnej.
2. Zgodnie z zapisami WSO nauczyciele na początku każdego roku szkolnego informują uczniów oraz ich rodziców/opiekunów prawnych o:
 - wymaganiach edukacyjnych, które trzeba spełnić, aby uzyskać poszczególne śródroczne i roczne oceny klasyfikacyjne z informatyki,
 - sposobach sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów,
 - trybie odwołania się od wystawionej oceny klasyfikacyjnej.
3. Przy wystawianiu ocen śródrocznej lub rocznej nauczyciel bierze pod uwagę stopień opanowania wiadomości z poszczególnych działów tematycznych, oceniany na podstawie wymienionych w punkcie drugim różnych form sprawdzania wiedzy i umiejętności. Szczegółowe kryteria wystawiania oceny klasyfikacyjnej określa WSO.



4. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

1. Sprawdziany teoretyczne lub sprawdziany praktycznych umiejętności w zakresie pracy na komputerze są obowiązkowe. Oceny z tych sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać raz w okresie, po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
2. Oceny ze sprawdzianów praktycznych i teoretycznych wyższe niż ocena dopuszczająca nie podlegają poprawie (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
3. Ocen z kartkówek i odpowiedzi ustnych nie można poprawić.
4. Nauczyciel informuje ucznia o ocenie z ostatniej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.
5. Rodzice/opiekunowie prawni mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępach w pracy ucznia podczas indywidualnych kontaktów z nauczycielem (według harmonogramu spotkań przyjętego przez szkołę).
6. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach (wynikające np. z nieobecności), biorąc udział w zajęciach wyrównawczych lub drogą indywidualnych konsultacji z nauczycielem (także online), (jeśli WSO nie stanowi inaczej).
7. W przypadku ponad 25% nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach, które uniemożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny śródrocznej lub rocznej, należy stosować przepisy WSO.
8. Sposób poprawiania klasyfikacyjnej oceny śródrocznej lub rocznej regulują przepisy WSO i rozporządzenia MEN.



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

5. Zasady badania wyników nauczania

- Badanie wyników nauczania ma na celu diagnozowanie efektów kształcenia.
- Badanie to odbywa się w trzech etapach:
 - diagnozy wstępnej,
 - diagnozy na zakończenie I semestru nauki,
 - diagnozy na koniec roku szkolnego.
- Oceny uzyskane przez uczniów podczas tych diagnoz nie mają wpływu na oceny śródroczną i roczną.

6. Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 8 szkoły podstawowej

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:
 - wymienia etapy rozwiązywania problemów,
 - wyjaśnia, czym jest algorytm,
 - buduje algorytmy do rozwiązywania problemów,
 - wskazuje specyfikację problemu (dane, wyniki),
 - przedstawia algorytm w postaci listy kroków,
 - tłumaczy, na czym polega sytuacja warunkowa w algorytmie,
 - omawia możliwości wykorzystania arkusza kalkulacyjnego w różnych dziedzinach.
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:
 - wyjaśnia, co to znaczy programować,
 - wyjaśnia, na czym polega iteracja (powtarzanie),
 - stosuje pętlę powtórzeniową w tworzonych programach,



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

- stosuje sytuację warunkową w tworzonych programach,
- wykorzystuje zmienne podczas programowania,
- tworzy procedury z parametrami i bez parametrów,
- oblicza największy wspólny dzielnik, wykorzystując algorytm Euklidesa,
- wskazuje największą liczbę w zbiorze, stosując algorytm wyszukiwania,
- porządkuje elementy w zbiorze metodą wybierania, połowienia i zliczania,
- wskazuje różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym (maszynowym),
- wskazuje różnice pomiędzy kompilatorem a interpreterem,
- wyjaśnia, czym jest arkusz kalkulacyjny, wiersz, kolumna i komórka tabeli,
- wskazuje adres komórki oraz zakres komórek w arkuszu kalkulacyjnym,
- samodzielnie buduje formuły do wykonywania prostych obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym,
- stosuje formuły wbudowane w program do wykonywania obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym,
- kopiuje formuły, stosując adresowanie względne, bezwzględne oraz mieszane,
- sprawdza warunek logiczny w arkuszu kalkulacyjny, korzystając z funkcji JEŻELI,
- dodaje oraz usuwa wiersze i kolumny w tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- zmienia szerokość kolumn i wysokość wierszy tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- zmienia wygląd komórek w arkuszu kalkulacyjnym,
- dodaje i formatuje obramowanie komórek tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- scala ze sobą wiele komórek tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- wykorzystuje funkcję zawijania tekstu, aby zmieścić w jednej komórce dłuższe teksty,
- zmienia format danych wpisanych do komórek arkusza kalkulacyjnego,
- drukuje tabele utworzone w arkuszu kalkulacyjnym,
- przedstawia na wykresie dane zebrane w tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- dobiera odpowiedni typ wykresu do rodzaju danych zebranych w tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- wstawia do dokumentu tekstowego tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego,



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

- wstawiając tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego, odróżnia obiekt osadzony od obiektu połączanego,
 - sortuje dane w tabeli arkusza kalkulacyjnego w określonym porządku,
 - wyświetla tylko wybrane dane w tabeli arkusza kalkulacyjnego, korzystając z funkcji filtrowania.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczniów:
- korzysta z różnych urządzeń peryferyjnych,
 - wyszukuje w internecie informacje i dane różnego rodzaju (tekst, obrazy, muzykę, filmy),
 - sprawnie posługuje się urządzeniami elektronicznymi takimi jak skaner, drukarka,
 - prawidłowo nazywa programy, narzędzia i funkcje, z których korzysta,
 - wyjaśnia działanie narzędzi, z których korzysta.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczniów:
- współpracuje z innymi, wykonując złożone projekty,
 - określa etapy wykonywania złożonego projektu grupowego,
 - komunikuje się z innymi przez sieć lokalną oraz przez internet, wykorzystując komunikatory,
 - wysyła i odbiera pocztę elektroniczną,
 - selekcjonuje i ocenia krytycznie informacje znalezione w internecie,
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczniów:
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
 - wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie,
 - przestrzega postanowień licencji na oprogramowanie i materiały pobrane z internetu,
 - przestrzega zasad etycznych, korzystając z komputera i internetu,
 - dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu,
 - przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu,
 - wie, czym jest netykieta, i przestrzega jej zasad, korzystając z internetu.

7. Wymagania na poszczególne oceny

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<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) rozumie różnice między adresowaniem względnym, bezwzględnym i mieszanym wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego korzysta z arkusza kalkulacyjnego w celu stworzenia kalkulacji wydatków definiuje pojęcia: algorytm, program, programowanie podaje kilka sposobów przedstawienia algorytmu tłumaczy, do czego używa się zmiennych w programach pisze proste programy w trybie skryptowym języka Python z wykorzystaniem zmiennych wyjaśnia działanie operatora modulo 	<ul style="list-style-type: none"> określa zasady wprowadzania danych do komórek arkusza kalkulacyjnego dodaje i usuwa wiersze oraz kolumny w tabeli stosuje w arkuszu podstawowe funkcje: (SUMA, ŚREDNIA), wpisuje je ręcznie oraz korzysta z kreatora omawia i modyfikuje poszczególne elementy wykresu zapisuje w tabeli arkusza kalkulacyjnego dane otrzymane z prostych doświadczeń i przedstawia je na wykresie wymienia różne sposoby przedstawienia algorytmu: opis słowny, lista kroków poprawnie formułuje problem do rozwiązania wyjaśnia różnice między interaktywnym a skryptowym trybem pracy stosuje odpowiednie polecenie języka Python, aby wyświetlić tekst na ekranie omawia różnice pomiędzy kodem 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy proste formuły obliczeniowe wyjaśnia, czym jest adres względny 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 dobiera odpowiedni wykres do rodzaju danych sortuje oraz filtruje dane w arkuszu kalkulacyjnym wymienia przykładowe środowiska programistyczne wyjaśnia, czym jest specyfikacja problemu opisuje etapy rozwiązywania problemów opisuje etapy powstawania programu komputerowego zapisuje proste polecenia języka Python wykorzystuje instrukcję warunkową if oraz if 	<ul style="list-style-type: none"> kopiuje utworzone formuły obliczeniowe, wykorzystując adresowanie względne korzysta z biblioteki funkcji, aby wyszukiwać potrzebne funkcje stosuje adresowanie względne, bezwzględne lub mieszane w zaawansowanych formułach obliczeniowych tworzy wykres dla więcej niż jednej serii danych tworzy prosty model (na przykładzie rzutu sześcienną kostką do gry) w arkuszu kalkulacyjnym stosuje filtry niestandardowe pisze proste programy w trybie skryptowym języka Python 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



POZYTYWNA SZKOŁA PODSTAWOWA

im. Arkadiusza Arama Rybickiego w Gdańsku

<ul style="list-style-type: none">• wyjaśnia algorytm badania podzielności liczb• wyjaśnia potrzebę wyszukiwania informacji w zbiorze• sprawdza działanie programów wyszukujących element w zbiorze• wyjaśnia potrzebę porządkowania danych• sprawdza działanie programu sortującego dla różnych danych• bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej, wykonując powierzone mu zadania o niewielkim stopniu trudności• 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">• źródłowym a kodem wynikowym• tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne• wykonuje obliczenia w języku Python• omawia działanie operatorów arytmetycznych• stosuje listy w języku Python oraz operatory logiczne• zapisuje w postaci listy kroków algorytm badania podzielności liczb naturalnych• wykorzystuje w programach instrukcję iteracyjną while• zapisuje algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze nieuporządkowanym, w tym elementu największego i najmniejszego• zapisuje w wybranej formie algorytm porządkowania metodą przez wybieranie• omawia implementację algorytmu sortowania przez wybieranie• stosuje pętle zagnieżdżone i wyjaśnia, jak działają• bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej• wprowadza dane do zaprojektowanych tabel• bierze udział w pracach nad wypracowaniem koncepcji gry• współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem	<ul style="list-style-type: none">else w programach• wykorzystuje iterację w konstruowanych algorytmach• wykorzystuje w programach instrukcję iteracyjną for• definiuje funkcje w języku Python i omawia różnice między funkcjami zwracającymi wartość a funkcjami niezwracającymi wartości• omawia algorytm Euklidesa i zapisuje go w wybranej postaci• wyjaśnia algorytm wyodrębniania cyfr danej liczby i zapisuje go w wybranej postaci• implementuje algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze nieuporządkowanym• omawia funkcje zastosowane w kodzie źródłowym algorytmu sortowania przez wybieranie• przygotowuje dokumentację imprezy, wykonuje obliczenia, projektuje tabele oraz wykresy• współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem• programuje wybrane funkcje i elementy gry• opracowuje opis gry	<ul style="list-style-type: none">• wyjaśnia różnice między instrukcją iteracyjną while a pętlą for• pisze programy obliczające NWD, stosując algorytm Euklidesa, oraz wypisujące cyfry danej liczby• samodzielnie zapisuje w wybranej postaci algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze• implementuje algorytm porządkowania metodą przez wybieranie• wprowadza modyfikacje w implementacji algorytmu porządkowania przez wybieranie• bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej, przygotowuje zestawienia, drukuje wyniki• współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem• implementuje i optymalizuje kod źródłowy gry, korzystając z wypracowanych założeń
--	--	---	--