

Wymagania edukacyjne na lekcjach informatyki w klasach IV – VIII

OBSZARY AKTYWNOŚCI UCZNIĄ PODLEGAJĄCE OCENIE

Umiejętności:

- rozwiązywanie problemów za pomocą komputera;
- posługiwanie się komputerem w przystosowanym dla ucznia środowisku sprzętowym;
- korzystanie z różnorodnych źródeł i sposobów zdobywania informacji oraz jej przedstawiania i wykorzystania;
- stosowanie komputerów do wzbogacania własnego uczenia się i poznania różnych dziedzin;
- łączenie umiejętności praktycznej z wiedzą teoretyczną.

Wiadomości:

- znajomość podstawowych metod pracy na komputerze;
- znajomość podstawowych pojęć i metod informatyki;
- wiedza i umiejętność jej praktycznego wykorzystania w zakresie bezpieczeństwa i higieny podczas pracy na komputerze, bezpiecznego korzystania z Internetu.

Postawa:

- udział w zajęciach lekcyjnych w tym zaangażowanie i wysiłek wkładany w pracę podczas zajęć oraz systematyczność pracy;
- przestrzeganie regulaminu pracowni komputerowej i zasad BHP w pracy z komputerem;
- stosowanie się do zasad bezpieczeństwa w sieci i przestrzeganie internetowej netykiety;
- udział w życiu szkoły poprzez przygotowywanie prezentacji, gazetek, filmów oraz różnorodnych akcji z wykorzystaniem technik informatycznych;
- poszerzenie wiedzy i umiejętności przez udział w różnorodnych zajęciach dodatkowych;
- reprezentowanie klasy i szkoły w konkursach wykorzystujących wiedzę i umiejętności objęte nauką informatyki.

Uczeń ma obowiązek:

- stosować się do zasad BHP w pracowni informatycznej;
- pracować na wyznaczonym przez nauczyciela stanowisku komputerowym;
- zapisywać prace na osobistym pendrive'ie;
- umieć zalogować się i korzystać ze swojego szkolnego konta Google.

FORMY PRACY UCZNIĄ PODLEGAJĄCE OCENIE BIEŻĄCEJ

- **Sprawdziany, kartkówki** polegają na samodzielnym wykonaniu przez ucznia zadań na komputerze lub wydrukowanym arkuszu, sprawdzają praktyczne umiejętności na komputerze lub wiedzę teoretyczną, ich celem jest weryfikacja wiadomości i umiejętności ucznia po realizacji określonej partii materiału lub umiejętności stosowania określonej aplikacji, są zapowiedziane co najmniej z tygodniowym wyprzedzeniem.

- **Prace projektowe** w postaci ogólnych tematów przygotowywanych przez długi czas (2-4 lekcje) przez uczniów indywidualnie lub grupowo w zakresie umiejętności stosowania technik informatycznych.
- **Ćwiczenie na komputerze** podczas lekcji pod kierunkiem nauczyciela, zgodnie z podanymi wskazówkami do pracy, gdzie brane są pod uwagę stopień zaangażowania ucznia w wykonanie ćwiczenia, dokładność wykonania polecenia, staranność i estetyka, stosowanie zasad pracy na komputerze, przestrzeganie regulaminu pracowni, bezpieczeństwa w sieci i praw autorskich.
- **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego zagadnienia, oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem i właściwe posługiwanie się pojęciami.
- **Prace dodatkowe** np.: udział w konkursach, dodatkowych zajęciach informatycznych, wykonywanie dodatkowych prac lub zadań, wykorzystanie dodatkowych źródeł informacji, programów, wykonanie pomocy dydaktycznych.

WYMAGANIA EDUKACYJNE NA POSZCZEGÓLNE STOPNIE

Nauczyciel na bieżąco określa tryb przyznawania poszczególnych stopni ocen bieżących, zgodnie z wymaganiami edukacyjnymi. Każda praca będzie oceniana indywidualnie ze względu na skalę trudności i zakres materiału. Prace w których są ustalone punkty za wykonanie zadania (np. sprawdziany, kartkówki, karty pracy) są oceniane na zasadzie ich przeliczenia na ocenę zgodnie z przydziałem procentowym przedstawionym w Statucie Szkoły.

Ocena celująca

Uczeń:

- opanował treści nauczania w zakresie od 95% do 100%;
- zna całość wymaganych pojęć i terminów komputerowych przewidzianych planem pracy danej klasy;
- posiada całkowitą, wymaganą na tym etapie nauczania przedmiotu wiedzę teoretyczną;
- perfekcyjnie i z dużą swobodą posługuje się oprogramowaniem komputerowym i usługami internetowymi;
- samodzielnie rozwiązuje przedstawione na zajęciach problemy informatyczne;
- wykonuje ćwiczenia, prace i projekty samodzielnie z własnej inwencji, złożonością oraz bogactwem użytych efektów i opcji, pomysłowością, oryginalnością, a także wysokimi walorami estetycznymi;
- do swoich prac pozyskuje materiał z bardzo różnych źródeł wiedzy;
- wyróżnia się starannością, systematycznością i solidnością podczas wykonywania powierzonych zadań, nie posiada braków;
- wykazuje ponadprzeciętne zainteresowanie przedmiotem, mogące objawiać się poszerzoną wiedzą i umiejętnościami zdobywanymi we własnym zakresie, na dodatkowych zajęciach informatycznych lub udziałem w konkursach promujących umiejętności i treści informatyczne;
- dzieli się swoją wiedzą i umiejętnościami z kolegami i koleżankami;
- bezwzględnie przestrzega norm obowiązujących w pracowni komputerowej, internetowej netykiety, bezpieczeństwa w sieci, a także zasad związanych z przestrzeganiem praw autorskich.

Ocena bardzo dobra

Uczeń:

- opanował treści nauczania w zakresie od 84% do 94%;
- zna wymagane pojęcia i terminologię komputerową zgodnie z planem pracy w danej klasie;
- posiada wymaganą na tym etapie nauczania przedmiotu wiedzę teoretyczną;
- posługuje się oprogramowaniem komputerowym i usługami internetowymi oraz większością opcji o wysokim stopniu trudności;
- samodzielnie rozwiązuje prostsze problemy informatyczne;
- wykonuje ćwiczenia, prace i projekty z dużą starannością i dokładnością w odtworzeniu zaprezentowanego przez nauczyciela wzoru, przykładu;
- wykazuje zainteresowanie przedmiotem, samodzielnie poszerzając swoją wiedzę lub na dodatkowych zajęciach informatycznych
- przestrzega norm obowiązujących w pracowni komputerowej, internetowej netykiety, bezpieczeństwa w sieci, a także zasad związanych z przestrzeganiem praw autorskich.

Ocena dobra

Uczeń:

- opanował treści nauczania w zakresie od 68% do 83%;
- zna w dużym zakresie wymagane pojęcia i terminologię komputerową zgodnie z planem pracy w danej klasie;
- posiada niewielkie braki w wiedzy teoretycznej przedmiotu;
- z niewielkimi potknięciami posługuje się oprogramowaniem komputerowym i usługami internetowymi, zna dużą ilość opcji w nich zawartych, również częściowo tych o dużym stopniu trudności;
- wykonuje ćwiczenia, prace i projekty z niewielkimi brakami w stosunku do przedstawionego przez nauczyciela wzoru czy przykładu;
- przestrzega norm obowiązujących w pracowni komputerowej, zasad bhp podczas pracy z komputerem i internetowej netykiety.

Ocena dostateczna

Uczeń:

- opanował treści nauczania w zakresie od 51% do 67%;
- nie wykazuje zbytniego zainteresowania przedmiotem, niemniej zadane ćwiczenia i prace stara się, mimo trudności, wykonać jak najlepiej;
- w posiadanej wiedzy teoretycznej prezentuje duże braki, niemniej większość materiału ma opanowaną;
- z niewielką pomocą nauczyciela posługuje się oprogramowaniem komputerowym i usługami internetowymi;
- wykonuje ćwiczenia, prace i projekty z niedbałością, brakiem zastosowania wielu opcji i efektów poznanych na lekcji;
- stara się przestrzegać regulamin pracowni, zasady internetowej netykiety i bhp podczas pracy z komputerem.

Ocena dopuszczająca

Uczeń:

- opanował treści nauczania w zakresie od 31% do 50%;
- nie wykazuje zainteresowania przedmiotem;
- posiada minimalny wymagany zasób wiedzy teoretycznej;
- z pomocą nauczyciela, często niezbyt chętnie, posługuje się oprogramowaniem komputerowym, wykorzystując tylko najbardziej podstawowe, wybrane opcje i efekty;
- z dużą pomocą nauczyciela posługuje się usługami internetowymi;
- ćwiczenia, prace i projekty wykonuje niestarannie, z dużymi brakami w stosunku do zaprezentowanego przez nauczyciela wzoru lub przykładu, z wykorzystaniem najprostszych opcji i narzędzi;
- zdarza się mu łamać regulamin pracowni, zasady internetowej netykiety i bhp podczas pracy z komputerem.

Ocena niedostateczna

Uczeń:

- nie opanował wiadomości i umiejętności określonych w podstawie programowej, a braki te uniemożliwiają mu dalsze zdobywanie wiedzy w zakresie tego przedmiotu;
- nie zna pojęć informatycznych występujących w programie nauczania i nie potrafi zastosować nabytych wiadomości do zadań praktycznych;
- nie rozumie poleceń i pytań;
- nie potrafi poprawnie uruchomić komputera i zamknąć systemu;
- nie potrafi uruchomić omawianego programu użytkowego;
- postawa ucznia na lekcji jest zupełnie bierna;
- uczeń nie wykazuje chęci do uzupełnienia zaległości w nauce;
- nie stosuje się do regulaminu pracowni i zasad bhp podczas pracy z komputerem, łamie zasady internetowej netykiety.

POPRAWA OCEN BIEŻĄCYCH

Uczeń ma prawo do jednokrotnej próby poprawienia słabszej oceny bieżącej (1, 2, 3, 4) w terminie i sposobie uzgodnionym z nauczycielem. Ocena uzyskana podczas poprawy jest wpisywana obok oceny poprawianej.

Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach wynikające z nieobecności na lekcji.

W przypadku braku wywiązania się z pracy obowiązkowej podlegającej ocenie, nauczyciel wpisuje 0 w dzienniku jako informację, że pracę należy uzupełnić w terminie i sposobie ustalonym z nauczycielem.

OCENA ŚRÓDROCZNA I ROCZNA

Na ocenę śródroczną i roczną mają wpływ wszystkie oceny bieżące otrzymane przez ucznia. Przy ustalaniu oceny nauczyciel również bierze pod uwagę wysiłek wkładany przez ucznia w wywiązywaniu się z obowiązków lekcyjnych.

Uczeń, który otrzymał ocenę śródroczną niedostateczną zobowiązany jest do uzupełnienia braków z zakresu pierwszego półrocza przez zaliczenia prac poprawkowych w terminie i sposobie wyznaczonym przez nauczyciela.

Co najmniej 2 tygodnie przed rocznym posiedzeniem klasyfikacyjnym RP w postaci wpisu w dzienniku elektronicznym zostaje wystawiona **przewidywana roczna ocena z przedmiotu**. Tryb i warunki, w jakich uczeń może otrzymać ocenę wyższą niż ocena przewidywana roczna regulują przepisy zawarte w Statucie Szkoły:

„Uczeń ma prawo do uzyskania wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej z przedmiotu obowiązkowego jeżeli ocena ta została wystawiona na podstawie mniejszej, w porównaniu z innymi uczniami, liczby ocen bieżących (wynikającej np. z częstych lub długich, ale usprawiedliwionych nieobecności ucznia w szkole) lub na uzasadnionej prośbie ucznia, rodzica lub prawnego opiekuna.

1) *W celu podniesienia przewidywanej rocznej oceny klasyfikacyjnej z przedmiotu obowiązkowego uczeń, rodzic lub prawny opiekun ucznia, w terminie 3 dni od ogłoszenia przewidywanej rocznej oceny klasyfikacyjnej, zwraca się za pośrednictwem wiadomości poprzez dziennik Librus z prośbą do nauczyciela o ustalenie zakresu materiału do opanowania i sposobu podwyższenia oceny.*

2) *Nauczyciel przedmiotu ma obowiązek przeprowadzić pisemny sprawdzian wiedzy i umiejętności ucznia lub ustny (praktyczny sprawdzian) w obecności innych uczniów. Uzyskana wówczas ocena ma istotny wpływ na ocenę roczną z przedmiotu”.*

Poprawa oceny przewidywanej rocznej przez ucznia musi nastąpić w czasie lekcji w terminie przed wystawieniem oceny rocznej.

**WYMAGANIA EDUKACYJNE
UWZGLĘDNIAJĄCE PODSTAWĘ PROGRAMOWĄ KSZTAŁCENIA OGÓLNEGO
ORAZ SZKOLNY PROGRAM NAUCZANIA INFORMATYKI
REALIZOWANE DLA DANEGO ETAPU EDUKACYJNEGO**

W klasie 4 uczeń w szczególności:

- I. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów:
 - analizuje problem opisany w zadaniu, określa cel do osiągnięcia zadania, wyróżnia kroki prowadzące do rozwiązania zadania
 - formułuje algorytmy określające sterowanie obiektem na ekranie
- II. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych:
 - tworzy ilustracje w edytorze grafiki – używa różnych narzędzi, stosuje przekształcenia obrazu, uzupełnia grafikę tekstem, wybiera odpowiednie narzędzia edytora grafiki potrzebne do wykonania rysunku, dopasowuje rozmiary obrazu do danego zadania
 - pracuje w kilku oknach edytora grafiki
 - tworzy proste 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, używa skróty klawiszowe ułatwiające pracę z edytorem tekstu, wstawia do dokumentu obrazy, ozdobny tekst, kształty, grafiki skopiowane z Internetu i je formatuje w edytorze tekstowym, tworzy listy numerowane i punktowane
 - zapisuje efekty pracy w wyznaczonym miejscu
- III. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi:
 - właściwie interpretuje komunikaty komputera i prawidłowo na nie reaguje
 - 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 zapisu 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
- IV. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych:
 - uczestniczy w pracy grupowej wykonując zadania i realizując projekty
 - przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi
 - wymienia zawody oraz sytuacje z życia codziennego, w których są wykorzystywane umiejętności informatyczne
- V. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa:
 - wymienia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera
 - przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze
 - stosuje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu
 - wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia

W klasie 5 uczeń w szczególności:

- I. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów:
 - analizuje problem opisany w zadaniu, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie
 - wyróżnia kroki prowadzące do rozwiązania zadania
 - formułuje algorytmy określające sterowanie obiektem na ekranie
- II. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych:
 - tworzy dokumenty tekstowe w edytorach tekstu, wymienia zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów
 - wymienia i stosuje skróty klawiszowe ułatwiające pracę na komputerze w edytorach tekstu
 - wstawia do dokumentu tekstowego obrazy, ozdobne teksty, kształty, ikony, grafiki pobrane z Internetu, i je formatuje w estetyczny sposób
 - zmienia tło dokumentu tekstowego, dodaje obramowanie do dokumentu tekstowego
 - umieszcza w dokumencie tabele, omawia budowę tabeli, dodaje do tabeli i usuwa kolumny i wiersze, projektuje tabele
 - tworzy prezentacje multimedialne, dodaje nowe slajdy do prezentacji, umieszcza na slajdach teksty, obrazy, dźwięki i filmy, dodaje przejścia do slajdów i animacje do elementów prezentacji
 - projektuje tworzy i zapisuje animacje i gry w wizualnym języku programowania
 - stosuje pomysły historyjek, animacji, rysuje tło do swojej gry, buduje skrypty określające sposób sterowania postacią na ekranie, wykorzystuje polecenia sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne, programuje konsekwencje zajścia zdarzeń, opracowuje kolejne etapy gry
 - buduje skrypty rysujące figury geometryczne
 - określa położenie elementów na ekranie, wykorzystując układ współrzędnych
 - sprawdza, czy zbudowane skrypty działają zgodnie z oczekiwaniami, poprawia ewentualne błędy, objaśnia zasadę działania zbudowanych skryptów
 - w programie graficzny do tworzenia animacji np. Pivot Animator przygotowuje proste animacje przedstawiające ruch postaci, tworzy własne postaci i wykorzystuje je w animacjach, prezentuje krótkie historie w animacjach
 - gromadzi, porządkuje i selekcjonuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub innych urządzeniach np.: pendriv'e
- III. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi:
 - właściwie interpretuje komunikaty komputera i prawidłowo na nie reaguje
 - wyszukuje w Internecie obrazy i wykorzystuje je w swoich projektach
 - organizuje swoje pliki w folderach umieszczonych lokalnie lub w sieci
- IV. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych:
 - uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty, dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie, przestrzega zasad współpracy
- V. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa:
 - przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze
 - stosuje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu
 - uznaje i respektuje prawo do prywatności danych i informacji oraz prawo do własności intelektualnej

W klasie 6 uczeń w szczególności:

- I. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów:
 - formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające się na rozwiązanie problemów z życia codziennego i z różnych przedmiotów, w tym stosuje sterowanie robotem lub obiektem na ekranie
 - wyróżnia podstawowe kroki w podejściu algorytmicznym do rozwiązywania problemów
- II. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych:
 - wyjaśnia, jak działa chmura, zakłada foldery w chmurze do porządkowania gromadzonych w niej plików, tworzy, edytuje, formatuje i udostępnia dokumenty zapisane w chmurze
 - omawia możliwe zastosowania arkusza kalkulacyjnego, opisuje budowę arkusza
 - wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w trakcie rozwiązywania zadań związanych z prostymi obliczeniami: wprowadza dane do arkusza, formatuje komórki, definiuje proste formuły i dobiera wykresy do danych i celów obliczeń
 - projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania np.: Scratch pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń
 - buduje prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera
 - omawia budowę interfejsu programu graficznego np. GIMP
 - wyjaśnia, czym są warstwy w grafice, wykorzystuje warstwy podczas pracy w grafice
 - tworzy i edytuje obrazy w programie graficznym, wykorzystuje różne narzędzia programu do tworzenia plakatów, fotomontaży, retuszu i obróbki zdjęć, zapisuje efekty pracy w określonym pliku graficznym
- III. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi:
 - właściwie interpretuje komunikaty komputera i odpowiednio na nie reaguje
 - właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze
 - wyjaśnia, jak działa poczta elektroniczna, omawia interfejs konta pocztowego, wysyła i odbiera wiadomości za pomocą poczty elektronicznej
 - korzysta z komunikatorów internetowych, pracuje z innymi osobami w tym samym czasie nad dokumentem w chmurze, wykorzystując np. aplikacje Google
 - zapisuje tworzone projekty w różnych formatach
- IV. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych:
 - uczestniczy w zespołowym rozwiązaniu problemu posługując się technologią taką jak: poczta elektroniczna, forum, wirtualne środowisko kształcenia, dedykowany portal edukacyjny
 - 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
- V. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa:
 - przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy z komputerem
 - zna i stosuje zasady właściwego zachowania w sieci, przestrzega netykiety
 - wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuje metody wystrzegania się ich

W klasie 7 uczeń w szczególności:

- I. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów:
 - przedstawia sposoby reprezentowania w komputerze wartości logicznych, liczb naturalnych (system binarny), znaków (kody ASCII) i tekstów
- II. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych:
 - korzystając z aplikacji komputerowych dostosowuje format i wygląd opracowań do ich treści i przeznaczenia, wykazując się przy tym umiejętnościami tworzenia i podstawowej obróbki cyfrowej plików multimedialnych (zdjęć, filmów)
 - tworzy różnego typu pliki i zapisuje je w odpowiednich formatach, sprawdza rozmiar pliku lub folderu
 - wykorzystuje chmurę internetową 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
 - formatuje tekst na stronie internetowej utworzonej w języku HTML, dodaje obrazy
 - pisze i formatuje tekst w dokumencie tekstowym
 - umieszcza w dokumencie tekstowym tabele, obrazy, kształty i je formatuje, łączy ze sobą teksty, dzieli na strony, wprowadza numerację stron
 - wykorzystuje szablony do tworzenia dokumentów tekstowych
 - 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
 - montuje filmy w podstawowym zakresie: przycinanie, zmiana kolejności scen, dodawanie tekstów i ścieżki dźwiękowej, zapisywanie w określonym formacie
- III. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi:
 - przedstawia funkcjonowanie sieci komputerowej i sieci Internet
 - korzysta z różnych urządzeń peryferyjnych, posługuje się skanerem, drukarką, aparatem fotograficznym, kamerą
 - 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
- IV. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych:
 - współpracuje z innymi, wykonując złożone projekty, określa etapy wykonywania złożonego projektu grupowego
 - komunikuje się z innymi przez Internet, wykorzystując komunikatory,
 - wysyła i odbiera pocztę elektroniczną
 - selekcjonuje i ocenia krytycznie informacje znalezione w Internecie
- V. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa:
 - opisuje kwestie etyczne związane z wykorzystaniem komputerów i sieci komputerowych, takie jak: bezpieczeństwo, cyfrowa tożsamość, prywatność, własność intelektualna, równy dostęp do informacji i dzielenie się informacją
 - postępuje etycznie w pracy z informacjami
 - rozróżnia typy licencji na oprogramowanie oraz na zasoby w sieci

W klasie 8 uczeń w szczególności:

- I. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów:
 - formułuje problem w postaci specyfikacji (czyli opisuje dane i wyniki) oraz wyróżnia kroki w algorytmicznym rozwiązywaniu problemów
 - stosuje różne sposoby przedstawiania algorytmów, w tym w języku naturalnym, w postaci listy kroków
- II. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych:
 - projektuje, tworzy i testuje programy w procesie rozwiązywania problemów, w programach stosuje: instrukcje wejścia / wyjścia, wyrażenia arytmetyczne i logiczne,
 - steruje robotem lub innym obiektem na ekranie
 - stosuje przy rozwiązywaniu problemów podstawowe algorytmy na liczbach naturalnych, bada podzielność liczb, wyodrębnia cyfry danej liczby, przedstawia działanie algorytmu Euklidesa, wyszukuje element w zbiorze nieuporządkowanym oraz porządkuje elementy w zbiorze metodą przez proste wybieranie
 - wyjaśnia, czym jest arkusz kalkulacyjny, opisuje jego budowę i zastosowania
 - w arkuszu kalkulacyjnym rozwiązywania zadani rachunkowe z programu nauczania z różnych przedmiotów w zakresie szkoły podstawowej, z codziennego życia: umieszcza dane w tabeli arkusza kalkulacyjnego, posługuje się podstawowymi funkcjami, stosuje adresowanie względne, bezwzględne i mieszane, przedstawia dane w postaci różnego typu wykresów, porządkuje i filtruje dane
 - na potrzeby rozwiązywanych problemów i własnych prac z różnych dziedzin (przedmiotów), tworzy różne dokumenty, grafiki, prezentacje multimedialne i filmy, dostosowuje format i wygląd opracowań do ich treści i przeznaczenia
- III. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi:
 - korzysta z różnych urządzeń peryferyjnych, sprawnie posługuje się urządzeniami elektronicznymi takimi jak skaner, drukarka, aparat fotograficzny, kamera,
 - wyszukuje w Internecie informacje i dane różnego rodzaju (tekst, obrazy, muzykę, filmy)
 - prawidłowo nazywa programy, narzędzia i funkcje, z których korzysta.
- IV. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych:
 - 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
 - ocenia krytycznie informacje i ich źródła, w szczególności w sieci, pod względem rzetelności i wiarygodności w odniesieniu do rzeczywistych sytuacji, docenia znaczenie otwartych zasobów w sieci i korzysta z nich
- V. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa:
 - opisuje kwestie etyczne związane z wykorzystaniem komputerów i sieci komputerowych, takie jak: bezpieczeństwo, cyfrowa tożsamość, prywatność, własność intelektualna, równy dostęp do informacji i dzielenie się informacją
 - postępuje etycznie w pracy z informacjami
 - przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z Internetu

Szczegółowe wymagania na poszczególne oceny zgodne z planem nauczania w klasie IV

Dopuszczający Uczeń:	Dostateczny Uczeń opanował wymagania na ocenę dopuszczający oraz:	Dobry Uczeń opanował wymagania na ocenę dostateczny oraz:	Bardzo dobry Uczeń opanował wymagania na oceną dostateczny oraz:	Celujący Uczeń opanował wymagania na oceną bardzo dobry oraz:
<ul style="list-style-type: none"> • wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej • stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze • określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na informatyce • wyjaśnia, czym jest komputer • wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego • podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera • określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze • odróżnia plik od folderu • wyjaśnia, czym jest internet • wymienia przykłady zagrożeń, czyhających na użytkowników sieci • podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu • wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia • wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa • podaje przykład przeglądarki internetowej i przykład wyszukiwarki internetowej • wyjaśnia, czym jest netykieta 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer • wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia • wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia • podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze • wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny • rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku • z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość • wymienia zastosowania internetu • stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu • odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej • wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku • wyjaśnia, czym są prawa autorskie • przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie, • podaje przykłady zastosowań konta pocztowego • przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej • wyjaśnia, jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego • omawia zasady współpracy w sieci 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer • wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia • wymienia nazwy trzech systemów operacyjnych • wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych • wyjaśnia różnice między plikiem i folderem • rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń • samodzielnie porządkuje zawartość folderu • omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu • wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych • formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników • korzysta z internetowego tłumacza • kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu • wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy • wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości • wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań • porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer • klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera • wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki • dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi • wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek • zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym • wysyła wiadomość e-mail z załącznikami • opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację 	<ul style="list-style-type: none"> • bezbłędnie stosuje poznane na lekcji informacje i umiejętności, • bardzo sprawnie operuje pojęciami związanymi z elementami budowy komputera i opisuje ich funkcje • tworzy plakaty na temat bezpieczeństwa w sieci, zasad netykiety, w sposób twórczy przedstawiając zagadnienie • w sposób rozsądny korzysta informacji, dokonuje ich selekcji i w oparciu o nie bezbłędnie odpowiada na różnorodne pytania, • samodzielnie projektuje i programuje rozwiązania problemów w wizualnym języku programowania np. Scratch • w sposób twórczy tworzy i formatuje teksty w MS Word.

<ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej wykorzystuje program do współpracy zdalnej, na przykład Google Classroom, do komunikacji ze znajomymi przesyła plik do usługi w chmurze, na przykład Dysk Google i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer tworzy nowe pliki i foldery w chmurze ustawia wymiary obrazu tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu Krzywa tworzy tło obrazu z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość dodaje tytuł plakatu wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia Wklej 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"> edytuje dokumenty zapisane w chmurze, na przykład w usłudze Dysk Google , pracuje w tym samym czasie z innymi osobami nad tym samym dokumentem używa klawisza Shift podczas rysowania pionowych i poziomych odcinków tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl tworzy obiekty z wykorzystaniem Kształtów, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia używa klawisza Shift podczas rysowania koła pracuje w dwóch oknach programu Paint 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"> tworzy rysunki z wykorzystaniem kształtu Krzywa stosuje opcje obracania obiektu sprawnie przełącza się między otwartymi oknami wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji 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 określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka ustawia w skrypcie ruch duszka 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” stosuje blok określający powtarzanie poleceń wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania formatuje obiekt WordArt 	<ul style="list-style-type: none"> internetową z rozmową na żywo wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie dodaje do tytułu efekt cienia liter dodaje nowe duszki do projektu używa bloków określających styl obrotu duszka łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu tworzy poprawnie sformatowane teksty ustawia odstępy między akapitami i interlinię tworzy dokumenty tekstowe z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu wyróżnia się samodzielnością, dbałością o poprawność i estetykę w tworzonych dokumentach tekstowych 	
--	--	--	--	--

Szczegółowe wymagania na poszczególne oceny zgodne z planem nauczania w klasie V

Dopuszczający Uczeń:	Dostateczny Uczeń opanował wymagania na ocenę dopuszczający oraz:	Dobry Uczeń opanował wymagania na ocenę dostateczny oraz:	Bardzo dobry Uczeń opanował wymagania na ocenę dostateczny oraz:	Celujący Uczeń opanował wymagania na ocenę bardzo dobry oraz:
<ul style="list-style-type: none"> • zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym, • zmienia wielkość czcionki w dokumencie tekstowym, • 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, • wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie, • tworzy prostą prezentację multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia, • podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z internetu, 	<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, • w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze, • ustawia styl tabeli, korzystając z szablonów dostępnych w programie Word, • dodaje obramowanie i kolor strony, • zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego, • wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów, • zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu, • dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej, • dodaje do prezentacji obiekt WordArt, • dodaje przejścia między slajdami, 	<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, • 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 położenie na slajdzie, • podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji, 	<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, • 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 wyraźne i czytelne, • umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej, • dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej, 	<ul style="list-style-type: none"> • bezbłędnie stosuje poznane na lekcji informacje i umiejętności, • samodzielnie i twórczo wykonuje dokumenty tekstowe stosując różnorodne opcje formatowania stosownie do pisanego tekstu • samodzielnie projektuje tabele do przedstawienia różnorodnych danych, formatuje komórki korzystając z różnorodnych opcji • samodzielnie wstawia różnego typu ilustracje do tekstu korzystając z różnorodnych narzędzi do rysowania • samodzielnie i twórczo tworzy prezentacje stosując się do wszystkich zasad dobrej prezentacji, wykorzystuje wiele funkcji formatowania, wstawiania, projektowania i animacji,

<ul style="list-style-type: none"> • 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 klatek, • współpracuje w grupie podczas pracy nad wspólnymi projektami. 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej, • ustawia odtwarzanie na wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji, • wstawia filmy 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, • 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, • dodaje nowe postaci w edytorze dostępnym w programie Pivot Animator i dodaje je do swoich animacji. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 przedstawiającą postać podczas konkretnej czynności. 	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint, • zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przestawianej w prezentacji, • dodaje drugi poziom do tworzonej 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 nieznanie się od siebie różniących. 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie projektuje skrypty w programowaniu Scratch, twórczo rozwiązuje problemy, • samodzielnie tworzy, złożony i dokładny ruch w animacji Pivot Animator wykorzystując różnorodne funkcje programu, • sprawnie zapisuje pliki w odpowiednim formacie i porządkuje dane na dyskach.
--	---	---	--	--

Szczegółowe wymagania na poszczególne oceny zgodne z planem nauczania w klasie VI

Dopuszczający Uczeń:	Dostateczny Uczeń opanował wymagania na ocenę dopuszczający oraz:	Dobry Uczeń opanował wymagania na ocenę dostateczny oraz:	Bardzo dobry Uczeń opanował wymagania na ocenę dostateczny oraz:	Celujący Uczeń opanował wymagania na ocenę bardzo dobry oraz:
<ul style="list-style-type: none"> • tworzy i wysyła wiadomość e-mail, • komunikuje się on-line, korzystając z programu Google Classroom, Meet • umieszcza własne pliki w usłudze Dysk Google, • tworzy foldery w usłudze Dysk Google, • wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego typu, • zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego, • formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym, • wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, • wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego, • tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy, • wykorzystuje blok z napisami „zapytaj” oraz „i czekaj” do wprowadzania danych i nadawania wartości zmiennym, 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej, • przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w internecie, • przestrzega zasad współpracy w sieci, • tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze Dysk Google, • 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, • tworzy w Scratchu własne tło sceny, • tworzy w Scratchu własne duszki, • buduje w Scratchu skrypty zmieniające wygląd duszka po jego kliknięciu, 	<ul style="list-style-type: none"> • wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości, • korzysta z narzędzi programu Google Classroom do pracy na lekcjach • dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze Dysk Google, • dodaje nowe arkusze do skoroszytu, • kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie, • 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, 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje narzędzie Kontakty do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej, • udostępnia dokumenty utworzone w usłudze Dysk Google, koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi podczas edycji dokumentów, • zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie, • zmienia kolory kart arkuszy w skoroszycie, • wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z Formatowania warunkowego, • stosuje Sortowanie niestandardowe, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów, • tworzy własne kalkulatory w Excel stosując formuły np.: liczące koszty, pola figur itp. • dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych, 	<ul style="list-style-type: none"> • bezbłędnie stosuje informacje i umiejętności przewidziane planem nauczania, • wysyła wiadomość e-mail z załącznikami stosując się do wszystkich zasad poprawności, • wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań; • wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami • przygotowuje tabelę z danymi wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. Scal i wyśrodkuj • wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia informacji oraz korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać określone dane, • wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI) • analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje

<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym, • wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki, • posiada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha i z niego korzysta, • wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP, • dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć, • kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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, • stosuje filtry do przekształcania zdjęć w GIMP 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową, • buduje w Scratchu skrypty wyszukujące najmniejszą i największą liczbę w danym zbiorze, • buduje w Scratchu skrypt wyszukujący określoną liczbę w danym zbiorze, • samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, • tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy. 	<ul style="list-style-type: none"> • edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy • bezbłędnie buduje skrypt obliczający średnią ocen na świadectwo • tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb • podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki • świadomie wykorzystuje warstwy przy tworzeniu obrazów • tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wkleja własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu
---	---	---	--	---

Szczegółowe wymagania na poszczególne oceny zgodne z planem nauczania w klasie VII

Dopuszczający Uczeń:	Dostateczny Uczeń opanował wymagania na ocenę dopuszczający oraz:	Dobry Uczeń opanował wymagania na ocenę dostateczny oraz:	Bardzo dobry Uczeń opanował wymagania na ocenę dostateczny oraz:	Celujący Uczeń opanował wymagania na ocenę bardzo dobry oraz:
<ul style="list-style-type: none"> • wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputer • wymienia dwa zawody i związane z nimi kompetencje informatyczne • 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"> • wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery • wymienia cztery zawody i związane z nimi kompetencje informatyczne • przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze • kompresuje i dekompresuje pliki i foldery • wymienia podstawowe klasy sieci komputerowych • wyjaśnia, czym jest internet • wymienia cztery usługi dostępne w internecie • wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa • wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania prostego • 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"> • wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery • wymienia sześć zawodów i związane z nimi kompetencje informatyczne • omawia podstawowe jednostki pamięci masowej • wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII • zabezpiecza komputer przed działaniem złośliwego oprogramowania • wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie • omawia podział sieci ze względu na wielkość • opisuje działanie i budowę domowej sieci komputerowej • opisuje działanie i budowę szkolnej sieci komputerowej • wymienia sześć usług dostępnych w internecie • umieszcza pliki w chmurze np. Dysk Google • wyszukuje informacje w internecie, korzystając z wyszukiwania zaawansowanego • opisuje proces tworzenia cyfrowej tożsamości • dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu • przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez internet • wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony internetowej • umieszcza na stronie obrazy, tabele i listy punktowane oraz numerowane • używa narzędzi zaznaczania dostępnych w programie GIMP • zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP • opisuje podstawowe formaty graficzne 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery • wymienia osiem zawodów i związane z nimi kompetencje informatyczne • wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania danych w komputerze • zamienia liczby systemu dziesiętkowego na dwójkowy i odwrotnie z wykorzystaniem kalkulatora programisty • wykonuje kopię bezpieczeństwa swoich plików • sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows • wymienia osiem usług dostępnych w internecie • współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę np. Dysk Google • 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 tworzonej stronie hiperłącza do zewnętrznych stron internetowych 	<ul style="list-style-type: none"> • bezbłędnie stosuje informacje i umiejętności przewidziane planem nauczania, • samodzielnie zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy i odwrotnie • zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie Windows • publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons • do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane na lekcji • tworząc stronę internetową, wykorzystuje dodatkowe technologie, np. CSS lub JavaScript • tworząc rysunki w programie GIMP, wykorzystuje narzędzia nieomówione na lekcji • przedstawia proste historie poprzez animacje utworzone w programie GIMP • planuje pracę w grupie i współpracuje z jej

<ul style="list-style-type: none"> • tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach • otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe • tworzy dokumenty tekstowe, wykorzystując szablony dokumentów • 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 • nagrywa film kamerą cyfrową lub z wykorzystaniem smartfona • tworzy projekt filmu w Edytorze wideo 	<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 przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom • planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ • umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści • uruchamia pokaz slajdów • przestrzega zasad poprawnego nagrywania filmów wideo • dodaje nowe klipy do projektu filmu 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 • 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 • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy kolejne podstrony i łączy je za pomocą hiperłączy • łączy warstwy w obrazach stworzonych w programie GIMP • wykorzystuje filtry programu GIMP do obróbki zdjęć • tworzy fotomontaże i kolaże w programie GIMP • tworzy animację poklatkową, wykorzystując warstwy w programie GIMP • 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 • wstawia równania do dokumentu tekstowego • łączy ze sobą dokumenty tekstowe • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • członkami, przygotowując dowolny projekt • przygotowuje estetyczne projekty dokumentów tekstowych do wykorzystania w życiu codziennym, takie jak: zaproszenia na uroczystości, ogłoszenia, podania, listy • wstawia do dokumentu tekstowego inne, poza obrazami, obiekty osadzone, np. arkusz kalkulacyjny • przygotowuje rozbudowane dokumenty tekstowe, takie jak referaty i wypracowania • planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt • przygotowuje prezentacje multimedialne, wykorzystując narzędzia, których opcje samodzielnie poznał • przygotowuje projekt filmowy o przemyślanej i zaplanowanej fabule, z wykorzystaniem różnych możliwości programu Edytor wideo
--	--	---	---	--

Szczegółowe wymagania na poszczególne oceny zgodne z planem nauczania w klasie VIII

Dopuszczający Uczeń:	Dostateczny Uczeń opanował wymagania na ocenę dopuszczający oraz:	Dobry Uczeń opanował wymagania na ocenę dostateczny oraz:	Bardzo dobry Uczeń opanował wymagania na ocenę dostateczny oraz:	Celujący Uczeń opanował wymagania na ocenę bardzo dobry oraz:
<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 C++ z wykorzystaniem zmiennych • 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 	<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), • 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, schemat blokowy, 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 programistyczne • 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 	<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 • 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++ • wykorzystuje instrukcję warunkową if oraz if else w programach • wykorzystuje iterację w konstruowanych algorytmach • wykorzystuje w programach instrukcję iteracyjną for • omawia algorytm Euklidesa w wersji z odejmowaniem i z dzieleniem – zapisuje go w wybranej postaci • wyjaśnia algorytm wyodrębniania cyfr danej liczby i zapisuje go w wybranej postaci • implementuje algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze nieuporządkowanym 	<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 sześciennej kostką do gry) w arkuszu kalkulacyjnym • stosuje filtry niestandardowe • pisze proste programy w trybie skryptowym języka C++ • buduje schematy blokowe służące do przedstawiania algorytmów • konstruuje sytuacje warunkowe w algorytmach • pisze programy zawierające instrukcje warunkowe, pętle oraz funkcje • 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 • wyjaśnia różnice między algorytmem Euklidesa w wersjach z odejmowaniem i z dzieleniem 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie tworzy i kopiuje skomplikowane formuły obliczeniowe • stosuje zaawansowane funkcje arkusza w tabelach stworzonych na własne potrzeby • tworzy rozbudowane wykresy dla wielu serii danych • przygotowuje rozbudowane arkusze kalkulacyjne • korzysta z arkusza kalkulacyjnego do analizowania doświadczeń z innych przedmiotów • zapisuje algorytmy różnymi sposobami oraz pisze programy o większym stopniu trudności • pisze programy w języku C++ do rozwiązywania zadań matematycznych • tworzy program składający się z kilku funkcji wywoływanych w programie głównym • pisze programy wykorzystujące algorytmy Euklidesa (np. obliczający NWW) oraz wyodrębniania cyfr danej liczby • samodzielnie modyfikuje i optymalizuje algorytmy wyszukiwania

<ul style="list-style-type: none"> • testuje grę na różnych etapach • uczestniczy w pracach zespołu, realizuje zadania o niewielkim stopniu trudności • bierze udział w dyskusji nad wyborem atrakcyjnego zawodu wymagającego kompetencji informatycznych 	<ul style="list-style-type: none"> • zapisuje algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze nieuporządkowanym, w tym elementu największego i najmniejszego • zapisuje algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze uporządkowanym metodą połowienia • implementuje grę w zgadywanie liczby • zapisuje w wybranej formie algorytm porządkowania metodami przez wybieranie oraz przez zliczanie • omawia implementację algorytmu sortowania przez wybieranie • stosuje pętle zagnieżdżone i wyjaśnia, jak działają • wprowadza dane do zaprojektowanych tabel • bierze udział w pracach nad wypracowaniem koncepcji gry • współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem, realizuje powierzone mu zadania • tworzy projekt prezentacji multimedialnej • wyszukuje informacje dotyczące TI w naszym życiu • umie podać przykłady zastosowań informatyki w różnorodnych zawodach 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia funkcje zastosowane w realizacji algorytmu wyszukiwania metodą połowienia • implementuje algorytm wyszukiwania największej wartości w zbiorze • omawia implementację algorytmu sortowania przez zliczanie • omawia funkcje zastosowane w kodzie źródłowym algorytmów sortowania przez wybieranie oraz przez zliczanie • przygotowuje dokumentację imprezy, wykonuje obliczenia, projektuje tabele oraz wykresy • współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem • programuje wybrane elementy gry • opracowuje opis gry • współpracuje w grupie, tworzy elementy projektu • tworzy prezentację wg przyjętych zasad projektu • ujmuje w prezentacji wiele ważnych i istotnych dla tematu informacji, ciekawie je prezentując, w szczególności dotyczących TI, historii rozwoju informatyki 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie zapisuje w wybranej postaci algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze metodą połowienia, w tym elementu największego i najmniejszego • implementuje algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze metodą połowienia • implementuje algorytmy porządkowania metodami przez wybieranie oraz przez zliczanie • wprowadza modyfikacje w implementacji algorytmów porządkowania przez wybieranie oraz przez zliczanie • implementuje i optymalizuje kod źródłowy gry, korzystając z wypracowanych założeń • przygotowuje różnorodną dokumentację, zestawienia, drukuje wyniki • aktywnie uczestniczy w pracach zespołu nad projektem, twórczo rozwiązuje problemy • analizuje i weryfikuje pod względem merytorycznym i technicznym przygotowaną prezentację • dba o poprawność terminologii związanej z TI 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie modyfikuje i optymalizuje programy sortujące metodą przez wybieranie, metodą przez zliczanie • bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej, tworzy zestawienia zawierające zaawansowane formuły, wykresy oraz elementy graficzne • współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem, przyjmuje funkcję lidera • rozbudowuje grę o nowe elementy • współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem, przyjmuje funkcję lidera • współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem, przyjmuje funkcję lidera • wzbogaca prezentację o elementy podnoszące jej walory estetyczne i merytoryczne • podczas dyskusji przyjmuje funkcję moderatora
--	--	---	---	--

DOSTOSOWANIE WYMAGAŃ EDUKACYJNYCH Z INFORMATYKI DO INDYWIDUALNYCH POTRZEB I MOŻLIWOŚCI PSYCHOFIZYCZNYCH UCZNIÓW Z DYSFUNKCJAMI

Każdy uczeń, który posiada opinię Poradni Psychologiczno – Pedagogicznej o dysfunkcjach, jest oceniany zgodnie z indywidualnymi zaleceniami.

Przy ustalaniu oceny nauczyciel bierze po uwagę:

- indywidualne możliwości i właściwości psychofizyczne każdego ucznia,
- wysiłek wkładany przez ucznia w pracę,
- zainteresowanie przedmiotem,
- zaangażowanie ucznia na zajęciach,
- utrudnione warunki uczenia się i utrwalania wiadomości w domu (np. uczniów, którzy nie posiadają własnego komputera).

Wymagania dla uczniów z dysfunkcjami ustala się indywidualnie w zależności od wskázówek i zaleceń przekazanych przez poradnie i ogólnych zaleceń wynikających ze zdiagnozowanej u ucznia dysfunkcji.

Diagnoza NIEDOSŁUCH

Zasady prezentacji materiału

- zapewnić dla dziecka miejsce w pierwszej ławce blisko nauczyciela, tak by twarz nauczyciela była dobrze widoczna, w szczególności podczas wydawania poleceń przez nauczyciela na forum klasy
- umożliwić dziecku odwracanie się w kierunku innych kolegów odpowiadających na lekcji co ułatwi lepsze zrozumienie ich wypowiedzi
- nauczyciel mówiąc do całej klasy, powinien stać w pobliżu dziecka zwrócony twarzą w jego stronę – nie powinien chodzić po klasie, czy być odwrócony twarzą do tablicy, to utrudnia dziecku odczytywanie mowy z jego ust
- należy mówić do dziecka wyraźnie używając normalnego głosu i intonacji, unikać gwałtownych ruchów głową czy nadmiernej gestykulacji
- trzeba zadbać o spokój i ciszę w klasie, eliminować zbędny hałas m.in. zamykać okna przy ruchliwej ulicy, unikać szeleszczenia kartkami papieru, szurania krzesłami, bo to utrudnia dziecku rozumienie poleceń nauczyciela i wypowiedzi innych uczniów, powoduje też większe zmęczenie
- nauczyciel winien upewnić się czy polecenia kierowane do całej klasy są właściwie rozumiane przez dziecko niedosłyszające, w przypadku trudności zapewnić mu dodatkowe wyjaśnienia, sformułować inaczej polecenie, używając prostego, znanego dziecku słownictwa
- zapewnić pomoc koleżeńską, poprosić ucznia, który chętnie dodatkowo będzie pomagał mu np. szybciej otworzy książkę, wskaże ćwiczenie, itp.
- w czasie lekcji wskazane jest używanie również pomocy wizualnych, specjalistycznych kart pracy, które pomogą w przekazie informacji w sposób werbalny

Formy sprawdzania wiedzy i umiejętności

- polecenia prace kontrolnych ucznia, ćwiczenia na komputerze przekazywać również w formie pisemnej, sprawdzać, czy uczeń je zrozumiał i podjął zaliczenia

Zasady oceniania

- przy ocenie osiągnięć ucznia z wadą słuchu należy szczególnie doceniać własną aktywność i wkład pracy ucznia, a także jego stosunek do obowiązków szkolnych (systematyczność, obowiązkowość, dokładność)
- przy ocenie prac pisemnych dziecka nie należy uwzględniać błędów wynikających z niedosłuchu

Diagnoza NIEDOWIDZENIE

Zasady prezentacji materiału

- właściwe umiejscowienie dziecka w klasie, zapobiegające odbłaskowi pojawiającemu się na tablicy, zapewnienie właściwego oświetlenia i widoczność na tablicy
- przygotowanie stanowiska komputerowego z dobrym widokiem klawiatury i odpowiednio dobranymi parametrami monitora
- udostępnianie tekstów w wersji powiększonej np. kart pracy z opisanymi ćwiczeniami na komputerze, testów sprawdzających
- odpowiednie przygotowanie dziecka do pracy na komputerze z powiększonym widokiem strony, czcionki lub przez narzędzie lupa
- zwracanie uwagi na szybką męczliwość dziecka związaną ze zużywaniem większej energii na patrzenie i interpretację informacji uzyskanych drogą wzrokową (przerwy w patrzeniu na monitor komputera)
- indywidualne zadawanie pytania- „co widzisz?” w celu sprawdzenia i ewentualnego uzupełnienia informacji
- zapewnić pomoc koleżeńską, poprosić ucznia, który chętnie dodatkowo będzie pomagał mu np. szybciej otworzy książkę, wskaże ćwiczenie, itp.

Forma sprawdzania wiedzy i umiejętności

- zadania, prace kontrolne pisać odpowiednio dużą czcionką
- dostosować widok ćwiczeń na monitorze komputera do możliwości widzenia dziecka, sprawdzać, czy uczeń je zrozumiał i wykonuje

Zasady oceniania

- przy ocenie z prac pisemnych brać pod uwagę zawartość merytoryczną, a nie błędy wynikające z wady wzroku

Diagnoza AFAZJA

Zasady prezentacji materiału

- zwracając się do ucznia formułować krótkie, proste polecenia
- wydłużenie czasu na przeczytanie poleceń wynikających z pracy na komputerze i właściwego zinterpretowania interfejsu programu
- wykorzystać dodatkowych form przekazu informacji np. film, audiobook
- podchodzenie w trakcie zajęć w celu dodatkowych wyjaśnień
- bieżące wyjaśnianie trudnych pojęć, upewnianie się, że dziecko dobrze je zrozumiało i jest w stanie używać danego słowa w odpowiednim kontekście
- szczegółowe objaśnianie poleceń, w szczególności tych trudniejszych
- dopilnowanie, aby uczeń nadażył z wykonaniem ćwiczenia komputerowego
- dzielenie materiału na mniejsze części i ich realizacja w odpowiednim dla dziecka tempie
- podkreślanie najważniejszych wiadomości, które uczeń ma przyswoić

Forma sprawdzania wiedzy i umiejętności

- ocenianie przede wszystkim podstawowych treści
- ograniczenie ilości terminów, pojęć i działań na komputerze do tych najistotniejszych

Zasady oceniania

- kontrolowanie niezbędnych elementów pracy ucznia w zakresie ćwiczeń na komputerze, lub innych form sprawdzania wiadomości

Diagnoza AUTYZM, ZESPÓŁ ASPERGERA

Zasady prezentacji materiału

- przygotowanie odpowiedniego, stałego, stanowiska komputerowego, blisko nauczyciela;
- zachowywanie schematu pracy na lekcjach i stałości działań, trzymanie się tego, co jest przewidziane do realizacji
- eliminowanie bodźców rozpraszających (wzrokowych, słuchowych)
- zwrócenie uwagi na możliwą nadwrażliwość ucznia na niektóre bodźce i odpowiednie reagowanie np. przez zniżanie tonu głosu podczas rozmowy, odpowiednie ukierunkowanie ucznia na działanie
- kierowanie poleceń indywidualnie do ucznia, zwracanie się do niego po imieniu, robienie przerw między wypowiedzianymi zdaniami, tak by dać uczniowi możliwość ich przetworzenia, powtarzanie polecenia, sprawdzanie stopnia jego zrozumienia
- przedstawianie nowych pojęć lub materiału w sposób możliwie najbardziej konkretny, popieranie ich obrazem, ilustracją, filmem, prostym komentarzem
- dzielenie wykonywanych ćwiczeń na komputerze na wieloetapowe, krótsze części, w razie potrzeby wydłużanie czasu przeznaczanego na wykonywanie poszczególnych zadań,
- zachęcanie ucznia, by w razie potrzeby prosił o powtórzenie, uproszczenie czy zapisanie polecenia
- praca nad poprawą u ucznia zachowań nieakceptowanych przez otoczenie, wyjaśnianie, jaką reakcję emocjonalną u odbiorców mogą one wywołać
- staranie o to, aby uczeń zawsze miał z kim wykonywać zadania grupowe i asymilował się ze środowiskiem w każdej sytuacji podczas lekcji
- stworzenie warunków do rozwoju zainteresowań, wzmacnianie poczucia własnej wartości, samooceny, odpowiedzialności za własne działania

Forma sprawdzania wiedzy i umiejętności

- dostosowanie tematyki i trudności ćwiczeń na komputerze do możliwości i zainteresowań ucznia
- dawanie więcej czasu na przygotowanie ćwiczeń na komputerze, wykonanie poleceń, instrukcji, szczególnie podczas samodzielnej pracy
- w miarę możliwości sprawdzanie wiedzy ucznia w czasie i formie przez niego preferowanej

Zasady oceniania

- nagradzanie wkładu pracy, nie tylko efektów
- dostrzeganie mocnych stron ucznia
- wskazywanie sukcesów (nawet drobnych) i unikanie uwag krytycznych (zwłaszcza na forum klasy)

Diagnoza DYSKALKULIA

Zasady prezentacji materiału

- ukazywanie przydatności matematyki w życiu codziennym również w informatyce
- używanie pomocy dydaktycznych, aplikacji komputerowych angażujących wszystkie zmysły aby przedstawić treści w zakresie matematyki stosowane m.in. na informatyce
- uczenie umiejętności wykorzystania aplikacji komputerowych do wykonywania obliczeń

Forma sprawdzania wiedzy i umiejętności

- oceniamy przede wszystkim tok rozumowania, a nie techniczną stronę liczenia

Zasady oceniania

- przyznajemy punkty za tok rozumowania w danym zadaniu i oceniamy jego poprawność nie biorąc pod uwagę ewentualnych błędów obliczeniowych

Diagnoza DYSGRAFIA

Zasady prezentacji materiału

- w szczególności wdrażać ucznia do zapisu prac pisemnych w edytorach tekstu

Forma sprawdzania wiedzy i umiejętności, zasady oceniania

- uczeń ma możliwość zapisu prace pisemnych z wykorzystaniem edytorów tekstu w odpowiadającej mu wielkości czcionki
- strona graficzna pisma ręcznego nie wpływa na uzyskiwaną przez ucznia ocenę

Diagnoza DYSORTOGRAFIA

Zasady prezentacji materiału

- wdrażać do komputerowych metod sprawdzania pisowni w edytorach tekstu

Forma sprawdzania wiedzy i umiejętności, zasady oceniania

- oceniając prace pisemne, brać pod uwagę ich kompozycję, zasady formatowania tekstu, pomijać trudności w opanowaniu poprawnej pisowni

Diagnoza DYSLEKSJA ROZWOJOWA

Zasady prezentacji materiału

- zawsze reagować na pojawiające się trudności u ucznia
- w miarę możliwości pomagać, wspierać, dodatkowo instruować, naprowadzać, pokazywać na przykładzie
- dzielić dane zadanie na etapy i zachęcać do wykonywania małutkimi krokami
- nie zmuszać na siłę do wykonywania ćwiczeń na komputerze sprawiających uczniowi trudność
- włączać do współpracy tam, gdzie uczeń ma szanse wykazać się swoimi umiejętnościami
- dawać więcej czasu na opanowanie danej umiejętności, cierpliwie udzielać instruktażu, nie krytykować, nie oceniać negatywnie wobec klasy

Forma sprawdzania wiedzy i umiejętności

- nie wrywać ucznia do sprawdzenia pracy, wcześniej zapowiedzieć sposób oceny ćwiczenia na komputerze
- w trakcie rozwiązywania zadań sprawdzać, czy uczeń przeczytał treść zadania i czy prawidłowo ją zrozumiał, w razie potrzeby udzielać dodatkowych wskazówek
- zwiększyć ilość czasu na rozwiązanie zadań, wykonanie ćwiczeń na komputerze

Zasady oceniania

- podczas oceniania brać przede wszystkim pod uwagę stosunek ucznia do przedmiotu, jego chęci, wysiłek, staranie w wykonania ćwiczenia na komputerze

Diagnoza ZABURZENIA ORIENTACJI PRZESTRZENNEJ I LATERALIZACJI

Zasady prezentacji materiału

- nie strofowanie za brak orientacji w związku ze słabą orientacją stron
- udzielanie dziecku czasu do namysłu
- wprowadzenie ćwiczeń doskonalących zauważanie stron w schemacie własnego ciała, lub odpowiednio w zakresie stanowiska komputerowego

Forma sprawdzania wiedzy i umiejętności

- udzielanie czasu do namysłu i delikatne naprowadzenie podczas ćwiczeń na komputerze z wyborem odpowiednich stron

Zasady oceniania

- uwzględnianie we wszystkich zadaniach kontrolnych trudności z orientacją w stronach, nie branie pod uwagę pomyłek stąd wynikających

Diagnoza NIEPEŁNOSPRAWNOŚĆ INTELEKTUALNA

Zasady prezentacji materiału

- postrzeganie konkretnego ucznia bez presji wymogów programowych, z założeniem, że obowiązująca jest podstawa programowa
- omawianie niewielkich partii materiału i o mniejszym stopniu trudności, unikanie trudnych, abstrakcyjnych pojęć
- zastosowanie wolniejszego tempa pracy, mówienie powoli i wyraźnie
- nauczanie oparte na konkretach, ciągłe odwoływanie się do doświadczenia dziecka
- stosowanie przystępnych instrukcji wykonania ćwiczenia na komputerze np.: przez pokaz kolejno wykonywanych czynności
- w sposób uproszczony tłumaczyć wyrażenia, których uczeń nie rozumie
- upewnianie się podczas zajęć czy uczeń rozumie przekazywane przez nauczyciela informacje i polecenia, oczekiwanie od dziecka przede wszystkim wiedzy i umiejętności przydatnych w życiu
- mobilizowanie do wysiłku i ukończenia zadania
- dbałość o dobrą atmosferę w klasie oraz o kształcenie umiejętności komunikacyjnych i społecznych, nawiązanie dobrego kontaktu z dzieckiem
- wzmacnianie u ucznia poczucia własnej wartości w czasie zajęć w grupie i indywidualnych rozmów

Forma sprawdzania wiedzy i umiejętności

- przygotowywanie dla ucznia ćwiczeń na komputerze, sprawdzianów o niższym stopniu trudności, akcentujących umiejętności praktyczne

Zasady oceniania

- zwracanie głównej uwagi na postęp, a nie wyłącznie efekty, branie pod uwagę możliwości ucznia, jego ograniczeń, zainteresowań, właściwego dla niego tempa pracy

Diagnoza ZABURZENIA PAMIĘCI, KONCENTRACJI, np.:

WYNIKAJĄCE ZE SCHORZEŃ NEUROLOGICZNYCH

Zasady prezentacji materiału

- upewniać się w czasie lekcji czy uczeń utrzymuje uwagę i rozumie przekazywane treści
- doskonalić umiejętność czytania ze zrozumieniem, spostrzegania komunikatów pojawiających się w pracy z komputerem
- kierować krótkie i zrozumiałe polecenia,
- akcentować rzeczy ważne do zapamiętania,
- dawać dodatkowy czas na zauważenie poleceń
- stosować motywację pozytywną, przydzielać zadania, które są możliwe do wykonania
- stosować różnorodne formy wzmocnień pozytywnych w celu zwiększenia motywacji do nauki
- wdrażać do samodzielności, wspierać, wyrażać wiarę w jego możliwości
- pomagać dziecku w znalezieniu najlepszego dla niego sposobu uczenia się i zapamiętywania;
- umożliwiać pracę w małych grupkach i korzystania ze wsparcia i kompetencji kolegów
- pozwalać podczas zajęć uczniowi na krótkie przerwy relaksacyjne

Forma sprawdzania wiedzy i umiejętności

- przygotowywać ćwiczenia na komputerze dostosowane do możliwości dziecka z uwzględnieniem jego różnych trudności,

Zasady oceniania

- branie pod uwagę zaangażowania, wysiłku włożonego w pracę, a nie tylko efektów

Diagnoza UCZNIOWIE Z NIEPEŁNOSPRAWNOŚCIĄ RUCHOWĄ

Zasady prezentacji materiału

- dostosowanie miejsca pracy m.in. tak, aby uczeń mógł przyjąć niemęczącą, prawidłową pozycję do pracy przy komputerze
- ograniczenie wymagań w zakresie ćwiczeń na komputerze niemożliwych lub znacznie utrudnionych przez niepełnosprawność ruchową
- jeśli uczeń z niepełnosprawnością ruchową ma szczególne trudności z realizacją wymagań związanych z umiejętnościami wykonawczymi na lekcji, to część tych umiejętności jest przełożona z formy "potrafi wykonać" na "wie, jak wykonać"
- dawanie okazji do wykazywania się samodzielnością i pomysłami na usprawnienie pracy
- budowanie adekwatnej samooceny i realistycznych aspiracji

Forma sprawdzania wiedzy i umiejętności

- przygotowywać ćwiczenia na komputerze dostosowane do możliwości dziecka z uwzględnieniem jego różnych trudności

Zasady oceniania

- branie pod uwagę zaangażowania, wysiłku włożonego w pracę, a nie tylko efektów

Diagnoza UCZNIOWIE Z NADPOBUDLIWOŚCIĄ PSYCHORUCHOWĄ

Zasady prezentacji materiału

- ustalenie zrozumiałych dla ucznia reguł
- poświęcanie uczniowi dużo uwagi, uczenie współdziałania, dostosowania do pracy w grupie
- wydawanie poleceń krótkimi, zdecydowanymi zdaniami
- stosowanie zrozumiałego systemu pochwał i kar, przypominać o istniejących regułach, wyciągać konsekwencji po kilku przypomnieniach
- wzmacnianie wszystkich przejawów pożądanego zachowania
- przekazywanie treści w jasnej, prostej i krótkiej formie (zadania powinny być krótkie, ale urozmaicone)
- odpowiednie zorganizowaniu świata wokół ucznia, usuwanie z otoczenia przedmiotów, które mogą go rozpraszać
- pobudzać zainteresowania ucznia, angażować ucznia w bardzo konkretne działania

Forma sprawdzania wiedzy i umiejętności

- zadawanie ćwiczeń na komputerze, prac sformułowanych w sposób jasny i przejrzysty,
- zadawanie tyle, ile dziecko jest w stanie wykonać samodzielnie
- przypomnianie o konieczności pracy, gdy uczeń się rozprasza, stosowanie dodatkowych wzmocnień poleceń niezbędnych do wykonania zadanych zadań

Zasady oceniania

- dostosowanie wymagań do możliwości dziecka z ujęciem jego możliwości koncentracji na wykonaniu danego zadania