

KRYTERIA OCENIANIA Z INFORMATYKI

I. Formy oceniania wiadomości i umiejętności uczniów

- | | |
|---------------------|------------------------|
| a) odpowiedzi ustne | e) aktywność na lekcji |
| b) kartkówki | f) projekty |
| c) sprawdziany | g) referaty |
| d) prace domowe | h) udział w konkursach |

II. Zasady oceniania

1. Sprawdziany obejmują zakresem cały dział materiału, mogą być poprzedzone lekcją powtórzeniową. Zapowiedziane na tydzień wcześniej przed zaplanowanym terminem ich napisania.
2. Odpowiedzi ustne i kartkówki są oceniane równorzędnie, mogą być zapowiedziane i niezapowiedziane. Obejmują zakres bieżącego materiału, omawiany aktualnie dział, ew. 3 ostatnie tematy.
3. Aktywność na lekcji obejmuje:
 - odpowiedzi na krótkie pytania przy powtórce na początku lekcji,
 - odpowiedzi na pytania problemowe,
 - aktywny udział w trakcie lekcji,
 - poszukiwanie materiałów związanych z bieżącymi tematami zajęć.
4. Opracowanie referatu polega na jego przygotowaniu i samodzielnej prezentacji.
5. Wykonanie prac, projektów dotyczy zagadnień omawianych podczas zajęć lekcyjnych; kształci umiejętności zdobyte podczas lekcji.
6. Udział w konkursach oceniany jest w zależności od uzyskanego wyniku. Zdobywanie tytułu finalisty lub laureata umożliwia uzyskanie oceny celującej na zakończenie roku.

III. Inne

1. Uczeń nie ma prawa do niesamodzielnej pracy na sprawdzianach i klasówkach czy przygotowaniu zadań i referatów, takie ewidentne próby kończą się wpisaniem do dziennika oznaczenia P.
2. Uczeń, który był nieobecny w szkole podczas sprawdzianu otrzymuje ocenę „0” i ma obowiązek napisania go w terminie ustalonym indywidualnie z nauczycielem.

IV. Informacje o terminach

1. Uczniowie są informowani na bieżąco o zdobytych punktach z odpowiedzi ustnych, plusach i minusach.
2. Termin oddawania sprawdzonych prac przez nauczyciela – dwa tygodnie.
3. Rodzice są informowani o punktach poprzez dziennik elektroniczny, na wywiadówkach szkolnych oraz na spotkaniach indywidualnych na prośbę rodzica, nauczyciela lub ucznia.

V. Ocenianie semestralne/roczne

Ocena semestralna (roczna) jest oceną oceniającą prace ucznia przez cały semestr (rok). Ocena roczna zależy od wszystkich ocen bieżących (także ocen kształtujących), jakie uczeń otrzymał w ciągu roku szkolnego. **Ocena semestralna i roczna nie jest średnią arytmetyczną wszystkich ocen otrzymanych przez ucznia.**

Przy wystawianiu oceny semestralnej i rocznej brane są również pod uwagę: systematyczność pracy, zaangażowanie, wypełnienie założonych celów.

Przy wystawianiu oceny rocznej brane są pod uwagę oceny zarówno z I jak i II semestru.

VI. Ubieganie się o wyższą niż przewidywana ocena semestralna lub roczna.

W celu uzyskania wyższej niż przewidywana przez nauczyciela oceny rocznej uczeń zobowiązany jest do poprawy wskazanych przez nauczyciela ocen częściowych, wykonania zadania dodatkowego na przykład w postaci opracowania referatu bądź dłuższej wypowiedzi pisemnej na zadany temat.

INFORMATYKA – PRYWATNA SZKOŁA PODSTAWOWA ACADEMOS 2025/2026 Ogólne

wymagania edukacyjne z informatyki na poszczególne oceny szkolne

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 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 wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej | <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 | <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 | <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 internetową z rozmową na żywo • tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły • wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale • tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym • dodaje do tytułu efekt cienia liter • dodaje nowe duszki do projektu • używa bloków określających styl obrotu duszka |

| | | | |
|--|---|---|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest netykieta • wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej • wykorzystuje program do współpracy zdalnej, na przykład Microsoft Teams, do komunikacji ze znajomymi • przesyła plik do usługi w chmurze, na przykład OneDrive, 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 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"> • wyjaśnia, jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego • omawia zasady współpracy w sieci • edytuje dokumenty zapisane w chmurze, na przykład w usłudze OneDrive, • 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"> • wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań • porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze • tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu Krzywa • stosuje opcje obracania obiektu • tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca • sprawnie przełącza się między otwartymi oknami • wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików • dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji • stosuje opcje obracania obiektu • 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 wstecz • określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych • określa w skrypcie wyświetlenie na scenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi | <ul style="list-style-type: none"> • 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 menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu |
|--|---|---|---|

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