

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 cząstkowych, 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"> • zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym, • zmienia wielkość czcionki w dokumencie tekstowym, • tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie, • określa elementy, z których składa się tabela, • wstawia do dokumentu tekstowego tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy, • zmienia tło strony w dokumencie tekstowym, • dodaje do dokumentu tekstowego obraz z pliku, • wstawia kształty do dokumentu tekstowego, • dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej, • wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie, • wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcie z dysku, • tworzy prostą prezentację multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia, • dodaje do prezentacji muzykę z pliku, • dodaje do prezentacji film z pliku, • podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z internetu, | <ul style="list-style-type: none"> • ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu, • zmienia kolor tekstu, • wyrównuje akapit na różne sposoby, • umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go, • stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu, • w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze, • ustawia styl tabeli, korzystając z szablonów dostępnych w programie Word, • dodaje obramowanie strony, • zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego, • wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów, • zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu, • dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej, • zmienia układ obrazów w obiekcie Album fotograficzny w prezentacji multimedialnej, • dodaje do prezentacji obiekt WordArt, | <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu, • podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękką enter, • sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia, • definiuje listy wielopoziomowe, • zmienia w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego kolor cieniowania komórek oraz ich obramowania, • formatuje tekst w komórkach tabeli, • zmienia wypełnienie i obramowanie kształtu wstawionego do dokumentu tekstowego, • zmienia obramowanie i wypełnienie obiektu WordArt, • dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie, • podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji, • formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie Formatowanie, • określa czas trwania przejścia slajdu, | <ul style="list-style-type: none"> • formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu, • używa w programie Word opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu, • tworzy wcięcia akapitowe, • dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu, • korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli wstawionych do dokumentu tekstowego, • korzysta z narzędzi na karcie Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów wstawionych do dokumentu tekstowego, • dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne, • umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej, • dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej, • korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint, • korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint, |

| | | | |
|---|---|--|--|
| <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, • uruchamia edytor postaci, • współpracuje w grupie podczas pracy nad wspólnymi projektami. | <ul style="list-style-type: none"> • dodaje przejścia między slajdami, • dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej, • ustawia odtwarzanie na wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji, • ustawia odtwarzanie w pętli muzyki wstawionej do prezentacji, • zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na Automatycznie lub Po kliknięciu, • dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe, • zbiera dane niezbędne do osiągnięcia celu, • osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu w sposób algorytmiczny, • samodzielnie rysuje tło dla gry tworzonej w Scratchu, • ustala miejsce obiektu na scenie, korzystając z układu współrzędnych, • w budowanych skryptach zmienia grubość, kolor i odcień pisaka, • dodaje tło do animacji tworzonej w programie Pivot Animator, • tworzy nowe postaci w edytorze dostępnym w programie Pivot Animator i dodaje je do swoich animacji. | <ul style="list-style-type: none"> • 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, • modyfikuje postać dodaną do projektu, • wykonuje rekwizyty dla postaci wstawionych do animacji. | <ul style="list-style-type: none"> • zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przedstawianej w prezentacji, • w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy, • dodaje drugi poziom do tworzonej przez siebie gry w Scratchu, • używa zmiennych podczas programowania, • buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne, • tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących, • tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci. |
|---|---|--|--|