

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.

Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
Dział 1. Nie daj się złapać. Jak bezpiecznie korzystać z internetu?				
<ul style="list-style-type: none"> • podaje przykłady różnych form komunikacji w sieci 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia zalety i ograniczenia komunikacji w sieci 	<ul style="list-style-type: none"> • rozpoznaje formy niewłaściwej komunikacji i proponuje podstawowe sposoby reagowania 	<ul style="list-style-type: none"> • zna podstawowe cechy internetu • wskazuje ich właściwe i niewłaściwe wykorzystanie 	<ul style="list-style-type: none"> • proponuje własne zasady dobrej komunikacji w sieci
<ul style="list-style-type: none"> • zna zasady tworzenia silnych haseł 	<ul style="list-style-type: none"> • rozpoznaje podstawowe cechy wiadomości phishingowej 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym są dane osobowe i dlaczego ich ochrona jest ważna 	<ul style="list-style-type: none"> • proponuje działania zwiększające bezpieczeństwo w internecie 	<ul style="list-style-type: none"> • świadomie korzysta z internetu, unika ryzykownych sytuacji, chroni swoje dane
<ul style="list-style-type: none"> • wyszukuje proste informacje w internecie za pomocą słów kluczowych 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje cudzysłów, aby zawęzić wyniki wyszukiwania • podaje przykłady wiarygodnych źródeł informacji 	<ul style="list-style-type: none"> • ocenia wiarygodność treści znalezionych w internecie 	<ul style="list-style-type: none"> • wyszukuje grafiki objęte licencją Creative Commons • poprawnie podaje źródło wykorzystanego zdjęcia 	<ul style="list-style-type: none"> • porównuje wyniki wyszukiwania na wybrany temat z różnych wyszukiwarek, wskazuje różnice
<ul style="list-style-type: none"> • <i>wyjaśnia, czym jest sztuczna inteligencja (AI)</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>podaje przykłady zastosowania AI w życiu codziennym</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>wymienia szanse i zagrożenia związane z rozwojem AI</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>tworzy prompty tak, aby uzyskać zamierzone wyniki</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>krytycznie analizuje tekst wygenerowany przez AI</i> • <i>weryfikuje jego prawdziwość w innych źródłach i wskazuje potencjalne błędy</i>
Dział 2. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w arkuszu kalkulacyjnym				
<ul style="list-style-type: none"> • wprowadza dane do komórek • zmienia szerokość kolumn 	<ul style="list-style-type: none"> • formatuje komórki 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje arkusze do skoroszytu • kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia nazwy arkuszy • zmienia kolory kart arkuszy 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. Scal i wyśrodkuj
<ul style="list-style-type: none"> • zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby 	<ul style="list-style-type: none"> • porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych 	<ul style="list-style-type: none"> • używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości • porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia informacji • korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać określone dane

• tworzy formuły do obliczeń	• w formułach wykorzystuje adresy komórek	• wykonuje obliczenia, korzystając z funkcji SUMA oraz ŚREDNIA	• korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu	• wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI)
• prezentuje dane na wykresie	• zmienia wygląd wykresu	• dodaje lub usuwa elementy wykresu	• dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych	• analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje
<ul style="list-style-type: none"> • zapisuje dane w arkuszu kalkulacyjnym • tworzy formuły • wykorzystuje funkcje arkusza kalkulacyjnego • prezentuje dane na wykresie • tworzy dokumenty w chmurze • udostępnia innym dokumenty utworzone w chmurze • współpracuje z innymi nad dokumentem zapisanym w chmurze • gromadzi w chmurze materiały do projektu zespołowego 				
Dział 3. Po nitce do kłębka. Tworzenie gier w programie Scratch				
• wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch	• zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu	• udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu	• korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu , modyfikując je według własnych pomysłów	• zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie https://scratch.mit.edu i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu
• buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie	• przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady	• buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu • programuje skutek odebrania komunikatu	• tworzy prostą grę zręcznościową	• edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy
• buduje skrypty z wykorzystaniem zmiennych	• tworzy listę w programie Scratch	• wykorzystuje listę do przechowywania wyników gry	• tworzy grę, której działanie polega na sterowaniu obiektem na ekranie	• rozbudowuje grę o dodatkowe elementy
Dział 4. Wyjątkowe projekty. Korzystamy z programów graficznych				
• tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu	• pracuje na warstwach	• zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP	• modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt	• podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki • świadomie wykorzystuje warstwy przy tworzeniu obrazów
• zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć	• kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je na różne warstwy	• rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa	• wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży	• tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wkleja własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu
• tworzy stronę główną projektu • wybiera układ elementów na stronie	• dodaje do projektu tło sekcji, wstawia tekst	• wstawia zdjęcia i grafikę do projektu	• tworzy wielostronicowy dokument, dodaje linki do nawigacji między stronami	• tworzy projekt według własnego pomysłu, dba o jego estetykę.
<ul style="list-style-type: none"> • tworzy obrazy w programie GIMP • wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP • wykorzystuje chmurę i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem 				

