

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. Zdobyte 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. Kryteria ocen

Prace pisemne oceniane są za pomocą skali procentowej:

- 97-100% celujący, - 86-96% bardzo dobry, - 70-85% dobry, - 51-69% dostateczny, - 40-50% dopuszczający, - 0 - 39% niedostateczny

VI. 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.

VII. 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.

Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca).	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna).	Wymagania rozszerzające (ocena dobra).	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra).	Wymagania wykraczające (ocena celująca).
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
1. KOMPUTER I SIECI KOMPUTEROWE				
<ul style="list-style-type: none"> przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze 	<ul style="list-style-type: none"> kompresuje i dekompresuje pliki i foldery 	<ul style="list-style-type: none"> omawia podstawowe jednostki pamięci masowej wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII zabezpiecza komputer przed działaniem złośliwego oprogramowania wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany do zapisywania danych w komputerze wykonuje kopię bezpieczeństwa swoich plików 	<ul style="list-style-type: none"> zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy
<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia podstawowe klasy sieci komputerowych wyjaśnia, czym jest internet 	<ul style="list-style-type: none"> omawia podział sieci ze względu na wielkość 	<ul style="list-style-type: none"> sprawdza parametry sieci komputerowej w systemie Windows 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia ustawienia sieci komputerowej w systemie Windows
<ul style="list-style-type: none"> wymienia dwie usługi dostępne w internecie otwiera strony internetowe w przeglądarce 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia cztery usługi dostępne w internecie wyjaśnia, czym jest chmura obliczeniowa wyszukuje informacje w internecie szanuje prawa autorskie, wykorzystując materiały pobrane z internetu 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia sześć usług dostępnych w internecie umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej opisuje proces tworzenia cyfrowej tożsamości dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu przestrzega zasad netykiety, komunikując się przez internet 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia osiem usług dostępnych w internecie współpracuje nad dokumentami, wykorzystując chmurę obliczeniową opisuje licencje na zasoby w internecie 	<ul style="list-style-type: none"> publikuje własne treści w internecie, przydzielając im licencje typu Creative Commons
2. STRONY WWW				
<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, czym jest strona internetowa opisuje budowę witryny internetowej 	<ul style="list-style-type: none"> omawia budowę znacznika HTML wymienia podstawowe znaczniki HTML 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje znaczniki formatowania do zmiany wyglądu tworzonej strony internetowej 	<ul style="list-style-type: none"> wyświetla i analizuje kod strony HTML, korzystając z narzędzi przeglądarki internetowej 	<ul style="list-style-type: none"> do formatowania wyglądu strony wykorzystuje znaczniki nieomawiane na lekcji

	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku 	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z możliwości kolorowania składni kodu HTML w edytorze obsługującym tę funkcję 	<ul style="list-style-type: none"> • otwiera dokument HTML do edycji w dowolnym edytorze tekstu 	
<ul style="list-style-type: none"> • tworzy stronę internetową w języku HTML 	<ul style="list-style-type: none"> • planuje kolejne etapy wykonywania strony internetowej 	<ul style="list-style-type: none"> • umieszcza na stronie listy punktowane oraz numerowane 	<ul style="list-style-type: none"> • umieszcza na stronie obrazy i tabele 	<ul style="list-style-type: none"> • tworząc stronę internetową, wykorzystuje dodatkowe technologie, np. CSS lub JavaScript
3. GRAFIKA KOMPUTEROWA				
<ul style="list-style-type: none"> • tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP i zapisuje go w pliku • zaznacza fragmenty obrazu • wykorzystuje schowek do kopiowania i wklejania fragmentów obrazu 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia znaczenie warstw obrazu w programie GIMP • tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP • umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP • zapisuje rysunki w różnych formatach graficznych 	<ul style="list-style-type: none"> • używa narzędzi zaznaczania dostępnych w programie GIMP • zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP • opisuje podstawowe formaty graficzne • wykorzystuje warstwy, tworząc rysunki w programie GIMP • rysuje figury geometryczne, wykorzystując narzędzia zaznaczania w programie GIMP 	<ul style="list-style-type: none"> • łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP • wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć • tworzy fotomontaże w programie GIMP 	<ul style="list-style-type: none"> • tworząc rysunki w programie GIMP, wykorzystuje narzędzia nieomówione na lekcji
<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest animacja 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje gotowe animacje do obrazów wykorzystując filtry programu GIMP 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje gotowe animacje dla kilku fragmentów obrazu: odtwarzane jednocześnie oraz odtwarzane po kolei 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy animację poklatkową, wykorzystując warstwy w programie GIMP 	<ul style="list-style-type: none"> • przedstawia proste historie poprzez animacje utworzone w programie GIMP
<ul style="list-style-type: none"> • współpracuje w grupie, przygotowując plakat 	<ul style="list-style-type: none"> • planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom 	<ul style="list-style-type: none"> • wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania plakatu • przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania plakatu 	<ul style="list-style-type: none"> • planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt
4. PRACA Z DOKUMENTEM TEKSTOWYM				
<ul style="list-style-type: none"> • tworzy różne dokumenty tekstowe i zapisuje je w plikach • otwiera i edytuje zapisane dokumenty tekstowe 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje kapitaliki i wersaliki do przedstawienia różnych elementów dokumentu tekstowego • ustawia różne rodzaje tabulatorów, wykorzystując selektor tabulatorów • sprawdza liczbę wyrazów, znaków, wierszy i akapitów w dokumencie tekstowym za pomocą Statystyki wyrazów 	<ul style="list-style-type: none"> • kopiuje formatowanie pomiędzy fragmentami tekstu, korzystając z Malarza formatów • sprawdza poprawność ortograficzną tekstu za pomocą słownika ortograficznego • wyszukuje wyrazy bliskoznaczne, korzystając ze słownika synonimów • zamienia określone wyrazy w całym dokumencie tekstowym, korzystając z opcji Znajdź i zamień 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje estetyczne projekty dokumentów tekstowych do wykorzystania w życiu codziennym, takie jak: zaproszenia na uroczystości, ogłoszenia, podania, listy
<ul style="list-style-type: none"> • wstawia obrazy do dokumentu tekstowego • wstawia tabele do dokumentu tekstowego 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia położenie obrazu względem tekstu • formatuje tabele w dokumencie tekstowym 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia kolejność elementów graficznych w dokumencie tekstowym • wstawia grafiki SmartArt do dokumentu tekstowego 	<ul style="list-style-type: none"> • osadza obraz w dokumencie tekstowym • wstawia zrzut ekranu do dokumentu tekstowego 	<ul style="list-style-type: none"> • wstawia do dokumentu tekstowego inne, poza obrazami, obiekty osadzone, np. arkusz kalkulacyjny

	<ul style="list-style-type: none"> wstawia symbole do dokumentu tekstowego 	<ul style="list-style-type: none"> umieszcza w dokumencie tekstowym pola tekstowe i zmienia ich formatowanie 	<ul style="list-style-type: none"> rozdziela tekst pomiędzy kilka pól tekstowych, tworząc łącza między nimi wstawia równania do dokumentu tekstowego 	
<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje style do formatowania różnych fragmentów tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> wpisuje informacje do nagłówka i stopki dokumentu 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy spis treści z wykorzystaniem stylów nagłówkowych dzieli dokument na logiczne części 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy przypisy dolne i końcowe 	<ul style="list-style-type: none"> przygotowuje rozbudowane dokumenty tekstowe, takie jak referaty i wypracowania
<ul style="list-style-type: none"> współpracuje w grupie, przygotowując e-gazetkę 	<ul style="list-style-type: none"> planuje pracę w grupie poprzez przydzielanie zadań poszczególnym jej członkom 	<ul style="list-style-type: none"> wyszukuje, zbiera i samodzielnie tworzy materiały niezbędne do wykonania e-gazetki przestrzega praw autorskich podczas zbierania materiałów do projektu 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje chmurę obliczeniową do zbierania materiałów niezbędnych do wykonania e-gazetki 	<ul style="list-style-type: none"> planuje pracę w grupie i współpracuje z jej członkami, przygotowując dowolny projekt
5. PREZENTACJE MULTIMEDIALNE I FILMY				
<ul style="list-style-type: none"> przygotowuje prezentację multimedialną i zapisuje ją w pliku zapisuje prezentację jako pokaz slajdów 	<ul style="list-style-type: none"> planuje pracę nad prezentacją oraz jej układ umieszcza w prezentacji slajd ze spisem treści uruchamia pokaz slajdów 	<ul style="list-style-type: none"> 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 	<ul style="list-style-type: none"> 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 hipertącza i przyciski akcji 	<ul style="list-style-type: none"> przygotowuje prezentacje multimedialne, wykorzystując narzędzia nieomówione na lekcji
<ul style="list-style-type: none"> tworzy projekt filmu w programie Shotcut 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje nowe klipy do projektu filmu 	<ul style="list-style-type: none"> 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"> dodaje napisy do filmu dodaje filtry do scen w filmie dodaje ścieżkę dźwiękową do filmu 	<ul style="list-style-type: none"> przygotowuje projekt filmowy o przemyślanej i zaplanowanej fabule, z wykorzystaniem różnych możliwości programu Shotcut