ZAŁĄCZNIK NR 8 DO WSO

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA - INFORMATYKA I ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH

ZASADY OGÓLNE

1. Uczeń otrzymuje minimum 3 a maksymalnie 9 ocen na semestr w tym:

- ocena pracy praktycznej,
- ocena za wykonane ćwiczenia w zeszycie ćwiczeń (wiedza),
- aktywność na zajęciach.

2. Ocenę za pracę praktyczną wykonaną i zapisaną w postaci pliku uczeń otrzymuje przynajmniej raz w miesiącu.

3. Przejawem aktywności ucznia jest samodzielne wykonanie ćwiczenia zadanego na lekcji, zgłaszanie się do odpowiedzi i przekazanie wiedzy innym. Uczeń za aktywność na lekcji otrzymuje „+” (nauczyciel zapisuje go w swoich notatkach). W przypadku trzeciego „+” uczeń otrzymuje ocenę bardzo dobrą za aktywność. Uczeń, który uzupełnia niedbale ćwiczenia na lekcji mimo pomocy nauczyciela otrzymuje „ - ” . W przypadku trzeciego „ – ” uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną za aktywność.

4. Prace dodatkowe (uczeń zgłasza się i wykonuje je dobrowolnie, poza obowiązkowymi pracami) mają przy ocenie znaczek **D** .

5. Stosowana będzie informacja zwrotna nauczyciela a w dalszej kolejności ocena koleżeńska prac praktycznych wykonywanych przez uczniów na zajęciach powtórzeniowych. Jest to ocena opisowa, która udzielana jest przez innych uczniów określa ona stopień wiedzy i umiejętności ucznia.

6. Uczeń może zgłosić **tylko** jedno nieprzygotowanie do lekcji w semestrze (tzn. brak zeszytu, podręcznika, pracy domowej czy niechęć do odpowiedzi ustnej). Brak przygotowania należy zgłosić na początku lekcji, przed sprawdzeniem listy obecności.

7. Nie można zgłosić nieprzygotowania w dniu zapowiedzianej klasówki czy sprawdzianu wiadomości i umiejętności w formie pisemnej lub praktycznej.

8. W przypadku nie uczestniczenia w którejś z sytuacji oceniania, bez względu na jego przyczyny, uczeń ma obowiązek poddania się tej formie sprawdzenia osiągnięć w trybie określonym przez nauczyciela. Przy czym jeżeli uczeń:

    a. nie był tylko na informatyce lub nie był cały dzień w szkole i jest to nieobecność nieusprawiedliwiona - nauczyciel ma prawo do sprawdzenia jego wiadomości i umiejętności czy zadanej pracy domowej na następnej lekcji, na której jest obecny;

    b. z przyczyn zdrowotnych lub innych przyczyn usprawiedliwionych był nieobecny w szkole przez cały dzień lub dłużej - poddawany jest ocenianiu w terminie uzgodnionym z nauczycielem, jednak nie później niż trzy tygodnie od powrotu ucznia do szkoły.

    c. był nieobecny przez co najmniej dwa tygodnie i przychodzi do szkoły w dniu wpisanej do dziennika klasówki lub sprawdzianu - poddawany jest ocenianiu w innym terminie uzgodnionym z nauczycielem, jednak nie później niż trzy tygodnie od powrotu ucznia do szkoły.

9. Uczeń ma prawo do **jednokrotnej** próby poprawienia oceny ze sprawdzianu w formie pisemnej czy praktycznej, w ciągu 3 tygodni od uzyskania tej oceny. Uzyskana ocena odnotowywana jest w dzienniku obok poprawianej, przy czym obydwie brane są pod uwagę przy wystawianiu oceny semestralnej czy końcoworocznej.

10. Poprawę może pisać uczeń, który dostał ze sprawdzianu 1, 2, 3 lub 4. Ocena z poprawy jest drugą oceną z danej pracy.

11. Nie poprawia się 1 otrzymanej za odpisywanie! Każdy uczeń, któremu udowodni się posiadanie na klasówce lub sprawdzianie ściągi, zeszytu lub książki otrzymuje za pracę automatycznie ocenę 1. Nie można pisać ponownie pracy, z której otrzymało się ocenę 5, ponieważ z poprawy nie można otrzymać oceny 6.

12. Nie poprawia się ocen z odpowiedzi i kartkówek. W tych przypadkach można się zgłosić do odpowiedzi.

13. Rodzic ocenianego ucznia informowany jest o ocenie poprzez wpis do zeszytu przedmiotowego lub zeszytu ćwiczeń.

14. Informowanie o wymaganiach i kryteriach z oceniania

    a. Uczniowie informowani są na początku września.
    b. Rodzice dostają informacje na pierwszej wywiadówce (strona internetowa szkoły)

SZCZEGÓŁOWE KRYTERIA OCEN KLAS IV – VI (ZAJĘCIA KOMPUTEROWE)

1. Podstawowe zasady posługiwania się komputerem i programem komputerowym

Osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

1. przestrzega zasad bezpiecznej pracy przy komputerze,
2. jest odpowiedzialny za ogólny porządek na stanowisku komputerowym,
3. stosuje zasady zdrowej pracy przy komputerze, w tym planuje przerwy w pracy i rekreację na świeżym powietrzu,
4. przestrzega zasad korzystania z licencjonowanego oprogramowania,
5. potrafi uszanować pracę innych, m.in. nie usuwa plików i nie kopiuje ich bez zgody autora lub nauczyciela,
6. potrafi z zaangażowaniem argumentować zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych, m.in. nie korzysta z gier zawierających elementy przemocy i okrucieństwa oraz nie nakłania kolegów do korzystania z takich gier.

Komputer i praca w sieci komputerowej				
2	**3**	**4**	**5**	**6**
dba o porządek na stanowisku komputerowym	wymienia podstawowe zasady zachowania się w pracowni komputerowej i przestrzega ich	wymienia zasady zachowania się w pracowni komputerowej i przestrzega ich	omawia zasady zachowania się w pracowni komputerowej i przestrzega ich	omawia szczegółowo zasady zachowania się w pracowni komputerowej i przestrzega ich
posługuje się myszą i klawiaturą; określa typ komputera (komputerów) w pracowni komputerowej (np. IBM, Macintosh); z pomocą nauczyciela poprawnie loguje się do szkolnej sieci komputerowej i kończy	rozróżnia elementy zestawu komputerowego; podaje ich przeznaczenie; potrafi samodzielnie i poprawnie zalogować się do szkolnej sieci komputerowej i wylogować się	omawia ogólne przeznaczenie elementów zestawu komputerowego; wymienia elementy zestawu komputerowego i nośniki pamięci masowej; wie, na czym polega uruchomienie komputera	omawia przeznaczenie elementów zestawu komputerowego; wie, czym jest pamięć operacyjna; wie, czym jest system operacyjny; zna jednostki pamięci; omawia procesy zachodzące podczas	omawia wewnętrzną budowę komputera – rodzaje pamięci; omawia nośniki pamięci masowej ze względu na ich pojemność i przeznaczenie; omawia procesy zachodzące w komputerze podczas jego uruchamiania;

pracę z komputerem		i programu komputerowego	uruchamiania programu komputerowego; wymienia cechy środowiska graficznego; wie, czym jest system operacyjny	wymienia funkcje systemu operacyjnego; omawia cechy środowiska graficznego; omawia funkcje systemu operacyjnego
Program komputerowy				
2	**3**	**4**	**5**	**6**
uruchamia programy korzystając z ikon na pulpicie; potrafi poprawnie zakończyć pracę programu; rozróżnia elementy okna programu; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje w oknie programu; jest świadom istnienia wirusów komputerowych	uruchamia programy z wykazu programów w menu **Start**; nazywa elementy okna programu; wykonuje niektóre operacje na oknie programu; według wskazówek nauczyciela wykonuje operacje w oknie programu; potrafi omówić ogólne niebezpieczeństwa związane z zarażeniem wirusem komputerowym	omawia przeznaczenie elementów okna programu komputerowego; wykonuje operacje na oknie programu; pod kierunkiem nauczyciela pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów; samodzielnie wykonuje operacje w oknie programu; wymienia sposoby ochrony przed wirusami komputerowymi; stosuje niektóre z nich	wie, że nie wolno bezprawnie kopiować programów i kupować ich nielegalnych kopii; wybraną metodą samodzielnie kopiuje pliki na zewnętrzny nośnik danych; samodzielnie pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów; sprawnie korzysta z menu kontekstowego; zna podstawowe skróty klawiaturowe; wie, czym są wirusy komputerowe; potrafi ogólnie omówić ich działanie	instaluje programy i zna zasady odinstalowywania ich; zna podstawowe rodzaje licencji komputerowych i zasady korzystania z nich; wskazaną metodą samodzielnie kopiuje pliki na zewnętrzne nośniki danych; stosuje skróty klawiaturowe; potrafi wskazać podobieństwa i różnice w budowie różnych okien programów; stosuje sposoby ochrony przed wirusami komputerowymi, np. używa programu antywirusowego dla dysku twardego i innych nośników danych
Zastosowania komputera i programów komputerowych				
2	**3**	**4**	**5**	**6**

wymienia przynajmniej trzy zastosowania komputera	podaje przykłady zastosowania komputera w szkole i w domu	wskazuje zastosowania komputera w różnych dziedzinach życia	wskazuje użyteczność zastosowania komputera do usprawnienia uczenia się; korzysta z programów edukacyjnych	korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat zastosowań komputera
podaje przykład urządzenia ze swojego otoczenia, opartego na technice komputerowej	podaje przykłady urządzeń ze swojego otoczenia, opartych na technice komputerowej	omawia działanie przykładowych urządzeń ze swojego otoczenia, opartych na technice komputerowej	podaje przykłady zastosowania komputera w domu; wymienia zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych	omawia historię komputerów; wyszukuje w różnych źródłach, w tym w Internecie, informacje na temat najnowszych zastosowań komputerów; omawia zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych
Dokument komputerowy				
2	**3**	**4**	**5**	**6**
pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku, w folderze domyślnym	pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku we wskazanej lokalizacji; pod kierunkiem nauczyciela potrafi wydrukować dokument komputerowy	samodzielnie zapisuje dokument w pliku w wybranej lokalizacji; pod kierunkiem nauczyciela zakłada nowy folder; potrafi przygotować dokument komputerowy do druku	samodzielnie otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze; przegląda dokument, zmienia i ponowne zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranej lokalizacji; samodzielnie potrafi ustalić podstawowe parametry drukowania	podaje cechy charakterystyczne dokumentów komputerowych tworzonych w różnych programach komputerowych; podczas przygotowywania dokumentu do druku korzysta z podglądu wydruku; potrafi korzystać

				z właściwości drukowania
Pliki i foldery				
2	**3**	**4**	**5**	**6**
z pomocą nauczyciela odszukuje zapisane pliki i otwiera je	wie, do czego służy folder **Kosz** i potrafi usuwać pliki; potrafi odpowiednio nazwać plik; samodzielnie odszukuje określone pliki; z pomocą nauczyciela kopiuje pliki na wskazany nośnik pamięci	potrafi usuwać wskazane pliki; rozumie, czym jest struktura folderów; rozróżnia folder nadrzędny i podrzędny; potrafi tworzyć własne foldery; z pomocą nauczyciela kopiuje pliki na inny nośnik pamięci; potrafi skompresować i zdekompresować folder i plik	tworzy własne foldery, korzystając z odpowiedniej opcji menu; rozróżnia pliki tekstowe i graficzne po ich rozszerzeniach; otwiera pliki z okna **Mój komputer**; potrafi samodzielnie przenieść lub skopiować plik do innego folderu na dysku twardym i na inny nośnik; odszukuje pliki w strukturze folderów; potrafi zmienić nazwę istniejącego pliku; zna pojęcie „rozszerzenie pliku"; potrafi kopiować, przenosić i usuwać foldery	swobodnie porusza się po strukturze folderów; zna różnicę między kopiowaniem a przenoszeniem folderu; rozróżnia pliki innych programów po ich rozszerzeniach (np. pokaz slajdów, pliki arkusza kalkulacyjnego, pliki utworzone w edytorze postaci); tworzy skróty do plików i folderów; porządkuje ikony na pulpicie; wyjaśnia, na czym polega kompresowanie plików

Najczęściej stosowane metody posługiwania się programami komputerowymi				
2	**3**	**4**	**5**	**6**
do obsługi programów posługuje się głównie myszą (klika wymienione przez nauczyciela elementy: przyciski, ikony, opcje menu)	do obsługi programów posługuje się myszą i klawiszami sterującymi kursorem, korzystając z pomocy nauczyciela; pod kierunkiem nauczyciela korzysta ze **Schowka** do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu, danych w komórkach arkusza kalkulacyjnego	samodzielnie obsługuje programy za pomocą myszy i klawiszy sterujących kursorem; korzysta ze **Schowka** do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu, danych w komórkach arkusza kalkulacyjnego; na polecenie nauczyciela stosuje metodę **przeciągnij i upuść**	samodzielnie obsługuje programy za pomocą myszy, klawiszy sterujących kursorem i skrótów klawiaturowych; samodzielnie korzysta ze **Schowka** do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu, danych w komórkach arkusza kalkulacyjnego; samodzielnie stosuje metodę **przeciągnij i upuść**	omawia zasadę działania **Schowka;** potrafi samodzielnie korzystać z poznanych metod w różnych programach komputerowych

2. Komputer jako źródło informacji i narzędzie komunikacji

Szczegółowe osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

- potrafi świadomie korzystać z Internetu,
- jest odpowiedzialny za siebie i innych – potrafi z zaangażowaniem argumentować zagrożenia wynikające z niewłaściwego wyboru źródła informacji i samej informacji, m.in. nie wchodzi na strony obrażające godność osobistą, propagujące treści niezgodne z zasadami właściwego zachowania, zawierające obraźliwe i wulgarne teksty, propagujące przemoc,
- unika nawiązywania poprzez Internet kontaktów z nieznajomymi osobami,
- stosuje zasady taktowanego zachowania w Internecie, m.in. przestrzega podstawowych zasad netykiety,

- korzysta z cudzych materiałów w sposób zgodny z prawem.

Internet				
2	**3**	**4**	**5**	**6**
wymienia przykłady różnych źródeł informacji; podaje przykłady niektórych usług internetowych; potrafi uruchomić przeglądarkę internetową; wymienia niektóre zagrożenia ze strony Internetu	wyjaśnia, czym jest Internet i strona internetowa; podaje i omawia przykłady usług internetowych; otwiera i przegląda wskazane strony internetowe w przeglądarce; pod kierunkiem nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej	wyjaśnia, czym jest adres internetowy; wymienia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej; wymienia zagrożenia ze strony Internetu (m.in. strony obrażające godność osobistą, propagujące treści niezgodne z zasadami właściwego zachowania, zawierające obraźliwe i wulgarne teksty, propagujące przemoc, pomagające nawiązywać niewłaściwe kontakty)	wyjaśnia, czym jest hiperłącze; omawia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej; samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej; wyszukuje hasła w encyklopediach multimedialnych i słownikach	stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych wyszukiwarek internetowych; korzysta z portali internetowych
Poczta elektroniczna				
2	**3**	**4**	**5**	**6**
podaje przykłady różnych sposobów komunikacji; potrafi uruchomić program pocztowy i odebrać pocztę	omawia podobieństwa i różnice między pocztą tradycyjną i elektroniczną; wymienia zasady netykiety; pisze i wysyła listy elektroniczne do jednego	wymienia poszczególne elementy okna programu pocztowego; wymienia podstawowe zasady pisania listów elektronicznych; wymienia i omawia zasady netykiety;	omawia przeznaczenie poszczególnych elementów okna programu pocztowego; stosuje zasady redagowania listów elektronicznych; przestrzega zasad	zna różnicę między formatem tekstowym a HTML; tworzy listy w HTML; konfiguruje program pocztowy; zakłada konto pocztowe

	adresata; odbiera pocztę	pisze i wysyła listy elektroniczne do wielu adresatów; odbiera pocztę; prawidłowo dołącza załączniki do listów; zna i stosuje zasadę nieotwierania załączników do listów elektronicznych pochodzących od nieznanych nadawców	netykiety; odpowiada na listy; korzysta z książki adresowej; wymienia i omawia podstawowe zasady ochrony komputera przed wirusami i innymi zagrożeniami przenoszonymi przez pocztę elektroniczną; wymienia podstawowe zasady ochrony komputera przed wirusami i innymi zagrożeniami przenoszonymi przez pocztę elektroniczną	

3. Opracowywanie za pomocą komputera rysunków, tekstów, danych liczbowych i prezentacji multimedialnych

Szczegółowe osiągnięcia wychowawcze, Uczeń:

- słucha poleceń nauczyciela i systematyczne wykonuje ćwiczenia,
- stara się samodzielnie odkrywać możliwości programów komputerowych,
- rozwija indywidualne zdolności twórcze i wrażliwość estetyczną,
- potrafi stosować komputer do podniesienia efektywności uczenia się,
- potrafi odkrywać nowe obszary zastosowań komputera,
- potrafi współpracować w grupie,
- jest odpowiedzialny za powierzone zadania i zdyscyplinowany na lekcji.

Grafika komputerowa				
2	**3**	**4**	**5**	**6**
omawia zalety i wady rysowania odręcznego i za pomocą programu komputerowego; pod kierunkiem nauczyciela tworzy rysunek w prostym edytorze graficznym, stosując podstawowe narzędzia malarskie (**Ołówek**, **Pędzel**, **Aerograf**, **Krzywa**, **Linia**, **Gumka**)	wyjaśnia, do czego służy edytor grafiki; tworzy rysunek w prostym edytorze graficznym, stosując podstawowe narzędzia malarskie (**Ołówek**, **Pędzel**, **Aerograf**, **Krzywa**, **Linia**, **Gumka**); tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych (prostokątów, wielokątów, elips, okręgów); pod kierunkiem nauczyciela wprowadza napisy w obszarze rysunku; wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku	tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych (prostokątów, wielokątów, elips, okręgów); wypełnia kolorem obszary zamknięte; stosuje kolory niestandardowe; wprowadza napisy w obszarze rysunku; ustala parametry czcionki takie, jak: krój, rozmiar, kolor, pochylenie, pogrubienie, podkreślenie; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku	przekształca obraz: wykonuje odbicia lustrzane, obroty, pochylanie i rozciąganie obrazu; samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go do innego rysunku; wykorzystuje możliwość rysowania w powiększeniu, aby rysować bardziej precyzyjnie i poprawiać rysunki	omawia powstawanie obrazu komputerowego i przeznaczenie karty graficznej; samodzielnie odszukuje opcje menu programu w celu wykonania konkretnej czynności; przygotowuje rysunki na konkursy informatyczne
Teksty komputerowe				
2	**3**	**4**	**5**	**6**
pisze krótki tekst, zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne; wyjaśnia pojęcia: *wiersz*	wyjaśnia, do czego służy edytor tekstu; porusza się po tekście za pomocą kursora myszy;	wyjaśnia pojęcia: *akapit*, *wcięcie*, *parametry czcionki*; prawidłowo stosuje spacje przy znakach	samodzielnie dodaje obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu; wykonuje operacje na	samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go do innego

tekstu, *kursor tekstowy*; zaznacza fragment tekstu; zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki; usuwa znaki za pomocą klawisza **Backspace**	wyjaśnia pojęcia: *strona dokumentu tekstowego*, *margines*; usuwa znaki za pomocą klawisza **Backspace i Delete**; wyrównuje akapity do lewej, do prawej, do środka; zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki; pod kierunkiem nauczyciela wstawia do tekstu rysunki ClipArt i obiekty WordArt; pod kierunkiem nauczyciela wstawia do tekstu prostą tabelę i wypełnia ją treścią	interpunkcyjnych; porusza się po tekście za pomocą kursora myszy i klawiszy sterujących kursorem; zna pojęcie: *justowanie*; justuje akapity; dodaje obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu; wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie; wymienia rodzaje umieszczenia obrazu względem tekstu; pod kierunkiem nauczyciela formatuje tabelę; pod kierunkiem nauczyciela wstawia do tekstu fragment obrazu zapisanego w pliku oraz **Autokształty** (**Kształy**)	fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go do innego dokumentu; wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie; samodzielnie formatuje tabelę; samodzielnie wstawia do tekstu fragment obrazu zapisanego w pliku oraz **Autokształty** (**Kształy**), rysunki ClipArt, obiekty WordArt	dokumentu; omawia zastosowanie poszczególnych rodzajów umieszczenia obrazu względem tekstu; omawia zasady i znaczenie poprawnego formatowania tekstu; w zadaniach projektowych wykazuje umiejętność prawidłowego łączenia grafiki i tekstu
Obliczenia za pomocą komputera				
2	**3**	**4**	**5**	**6**
wykonuje proste obliczenia na kalkulatorze komputerowym;	wykonuje obliczenia na kalkulatorze komputerowym; zna budowę tabeli	wymienia elementy okna arkusza kalkulacyjnego; pod kierunkiem nauczyciela tworzy	samodzielnie tworzy tabelę w arkuszu kalkulacyjnym; samodzielnie wykonuje	samodzielnie wprowadza różne rodzaje obramowań komórek tabeli i formatowanie ich

pod kierunkiem nauczyciela wypełnia danymi tabelę arkusza kalkulacyjnego; zaznacza odpowiedni zakres komórek; pod kierunkiem nauczyciela tworzy prostą formułę i wykonuje obliczenia na wprowadzonych danych	arkusza kalkulacyjnego, określa pojęcia: *wiersz*, *kolumna*, *komórka*, *zakres komórek*, *adres komórki*, *formuła*; rozumie, czym jest zakres komórek; wypełnia danymi tabelę arkusza kalkulacyjnego; stosuje funkcję *Suma* do dodawania liczb zawartych w kolumnie lub wierszu; samodzielnie numeruje komórki w kolumnie lub wierszu; pod kierunkiem nauczyciela wpisuje proste formuły do przeprowadzania obliczeń na konkretnych liczbach; wykonuje wykres dla jednej ~~i~~ serii danych; wymienia typy wykresów;	tabelę w arkuszu kalkulacyjnym; potrafi wstawić wiersz lub kolumnę do tabeli arkusza kalkulacyjnego; wykonuje obramowanie komórek tabeli; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje obliczenia, tworząc proste formuły; wprowadza napisy do komórek tabeli; samodzielnie stosuje funkcję *Suma* do dodawania liczb zawartych w kolumnie lub wierszu; zna przeznaczenie wykresu kolumnowego i kołowego; tworzy wykres dla dwóch serii danych; umieszcza na wykresie tytuł, legendę i etykiety danych	obramowanie komórek tabeli; samodzielnie tworzy proste formuły do przeprowadzania obliczeń na konkretnych liczbach; wprowadza napisy do komórek tabeli; dostosowuje szerokość kolumn do ich zawartości; analizuje i dostrzega związek między postacią formuły funkcji *Suma* na pasku formuły a zakresem zaznaczonych komórek; wykonuje obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, tworząc formuły oparte na adresach komórek; pod kierunkiem nauczyciela stosuje inne funkcje dostępne pod przyciskiem **Autosumowanie**; samodzielnie umieszcza na wykresie tytuł, legendę i etykiety danych	zawartości; samodzielnie stosuje inne funkcje dostępne pod przyciskiem **Autosumowanie**; analizuje formuły tych funkcji; samodzielnie tworzy formuły oparte na adresach komórek; formatuje elementy wykresu; korzysta z różnych rodzajów wykresów; samodzielnie przygotowuje dane do tworzenia wykresu

Prezentacje multimedialne				
2	**3**	**4**	**5**	**6**
wymienia niektóre sposoby prezentowania informacji; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje i zapisuje prostą prezentację składającą się z kilku slajdów	wymienia i omawia sposoby prezentowania informacji; podaje przykłady urządzeń umożliwiających przedstawianie prezentacji; wykonuje i zapisuje prostą prezentację składającą się z kilku slajdów zawierających tekst i grafikę; pod kierunkiem nauczyciela uruchamia pokaz slajdów	wymienia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej; wykonuje i zapisuje prezentację składającą się z kilku slajdów zawierających tekst i grafikę; dodaje animacje do elementów slajdu; samodzielnie uruchamia pokaz slajdów	omawia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej; omawia urządzenia do przedstawiania prezentacji multimedialnych; dba o zachowanie właściwego doboru kolorów tła i tekstu na slajdzie; dobiera właściwy krój i rozmiar czcionki; prawidłowo rozmieszcza elementy na slajdzie; ustala parametry animacji; dodaje przejścia slajdów	omawia program do wykonywania prezentacji multimedialnych; rozróżnia sposoby zapisywania prezentacji i rozpoznaje pliki prezentacji po rozszerzeniach; zapisuje prezentację jako **Pokaz programu PowerPoint**; korzysta z przycisków akcji; potrafi zmienić kolejność slajdów; stosuje chronometraż; potrafi zmienić kolejność animacji na slajdzie

4. Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera

Szczegółowe osiągnięcia wychowawcze

Uczeń:

- potrafi rozwiązywać proste zadania problemowe, wymagające logicznego myślenia,
- potrafi wynieść korzyści ze stosowania właściwego oprogramowania (tu programu edukacyjnego) dla własnego rozwoju.

Animacje komputerowe				
2	**3**	**4**	**5**	**6**
pod kierunkiem nauczyciela korzysta z programu edukacyjnego, tworząc prostą animację	projektuje proste animacje; korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia animacji	wyjaśnia pojęcia: *animacja*, *obraz animowany*; samodzielnie tworzy animacje na zadany temat	projektuje i tworzy animacje, w tym animacje złożone; samodzielnie zapisuje i odtwarza animacje; modyfikuje i ponownie uruchamia	potrafi samodzielnie odszukać opcje menu programu, potrzebne do rozwiązania zadania; tworzy złożone projekty, zawierające elementy animowane; bierze udział w konkursach informatycznych
Programy komputerowe				
2	**3**	**4**	**5**	**6**
pod kierunkiem nauczyciela korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych; steruje obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo);	podaje przykłady problemów, które można rozwiązać za pomocą komputera; korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych; tworzy prosty program składający się z kilku poleceń	tworzy proste programy, stosując podstawowe zasady tworzenia programów komputerowych; stosuje odpowiednie polecenie do wielokrotnego powtarzania wybranych czynności; tworzy proste procedury	pisze programy, korzystając z edukacyjnego języka programowania; stosuje podstawowe polecenia danego języka; stosuje wielokrotne powtarzanie tych samych czynności i procedury; potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania	potrafi samodzielnie znaleźć sposób rozwiązania podanego problemu; samodzielnie tworzy trudniejsze programy, korzystając z edukacyjnego języka programowania; potrafi wykorzystać utworzone procedury do tworzenia innych procedur; bierze udział w konkursach informatycznych

	BHP, Co wiemy o komputerze?	Użytkowanie systemu operacyjnego MS Windows	Grafika użytkowa – program MS Paint	Edytowanie tekstu – program MS Word	Programy multimedialne

SZCZEGÓŁOWE KRYTERIA OCEN KLAS V – VI (INFORMATYKA)

	BHP, O komputerze	Podstawy systemu operacyjnego - MS Windows	Klawiatura	Elementy grafiki komputerowej
Dopuszczająca	Potrafi wymienić wszystkie urządzenia zewnętrzne komputera.	Potrafi zapiać plik w odpowiednim miejscu na dysku.. Umie zamykać i otwierać okna systemowe.	Wpisuje informacje korzystając z obydwu rąk (lecz jednym palcem)	Potrafi uruchomić program graficzny MS Paint. Ustawić wielkość rysunku.
Dostateczna	Potrafi powiedzieć, które urządzenia zewnętrze są urządzeniami wejścia a które wyjścia.	Uruchamia programy (aplikacje). Otwiera pliki i katalogi. Usuwa katalogi (foldery) i pliki. Zna elementy okna systemowego	Wpisuje informacje korzystając wszystkich palców jednej ręki	Tworzy rysunek korzystając z ołówka oraz gumki – koloruje go.
Dobra	Rozumie znaczenie licencji oraz potrafi uruchomić zainstalowany program antywirusowy i skanuje dyski z danymi	Potrafi określić elementy okna programu, komunikatu.	Odpowiednio układa ręce na klawiaturze i pisze powoli a dokładnie	Rysuje określone kształty kwadraty, koła, prostokąty.
Bardzo dobra	Zna rodzaje licencji i potrafi podać zagrożenia wynikające podczas pracy z komturem oraz korzystania z Internetu	Tworzy strukturę katalogową oraz tworzy pliki z określonymi rozszerzeniami np. txt, bmp i innych.	Pisze wszystkimi palcami patrząc na klawiaturę ale dość szybko	Tworzy kompozycje graficzną korzystając z lupy oraz odbicia obiektu w poziomie lub poziomie.
Celująca	Potrafi określić elementy wewnętrzne komputera i ich zadania	Potrafi określić rodzaje systemów operacyjnych WINDOWS oraz innych. Potrafi określić różnice pomiędzy nimi	Piesze na klawiaturze dość szybko nie patrząc na klawiaturę	Tworzy animację graficzną. Klatki,

Ocenę niedostateczną uczeń dostanie jeśli nie spełni warunków na ocenę dopuszczającą

Dopuszczająca	Potrafi określić niezbędne elementy zewnętrzne. Przestrzega ustalone przepisy bezpiecznej pracy.	Potrafi bez pomocy nauczyciela zalogować się do systemu (zna swój login i hasło).	Potrafi zapisać plik graficzny (z rysunkiem) w określonym miejscu. Kolorowanie gotowych szkiców (dobór odpowiednich kolorów)	Zachowuje podstawowe zasady edycji i pamięta o nich	Uruchamia programy multimedialne z płyty
Dostateczna	Potrafi wymienić kilka elementów wewnętrznych komputera. Zna podstawowe pojęcia informatyczne.	Umie uruchomić wiele aplikacji (otworzyć okna systemowe) poprzez skrót znajdujący się na pulpicie	Potrafi korzystać (przy tworzeniu rysunku) przynajmniej z trzech narzędzi. Potrafi rysować linię prostą	Potrafi odpowiednio sformatować tekst	Zdobywa dodatkowe informacje korzystając z encyklopedii multimedialnych.
Dobra	Potrafi określić znaczenie przynajmniej jednego elementu wewnętrznego komputera.	Wykonuje operacje na plikach i katalogach: kopiowanie, kasowanie. Zna i rozumie pojęcie ścieżki	Umie wykorzystać 8 narzędzi programu do wykonania rysunku. Potrafi wykonać operacje kopiowania z nieprzeźroczystością	Potrafi wstawić obiekt (Klipart) graficzny do edytora tekstu i odpowiednio go ustawić w tekście.	Znajduje informacje i sprawdza ich prawdziwość oraz autorstwo.
Bardzo dobra	Potrafi określić znaczenie ważnych elementów wewnętrznych komputera. Zna i rozumie pojęcie licencji oraz jej rodzaje.	Potrafi stworzyć określoną strukturę katalogową. Tworzy proste pliki tekstowe.	Tworzy kompozycję używając opcji: kopiowania, przenoszenia, obrotu, pochylenia.	Potrafi ustawić i wstawić następujące elementy: grafikę własną, tabelę, pole tekstowe	Tworzy własne rebusy, krzyżówki, słowniki
Celująca	Potrafi przedstawić informacje zdobyte z gazet, Internetu i innych masmediów. Potrafi wyłapać ważne informacje z dziedziny informatyki i automatyki.	Potrafi określić jednostki pamięci (do TB włącznie). Zna zadania systemu operacyjnego. Potrafi zatrzymać procesy wykonywane przez system.	Wykonanie zadanej kompozycji graficznej (dokładność) do gazetki szkolnej	Redagowanie gazetki szkolnej, zastosowanie poznanych reguł. Ustawienie literałów i – stosowanie kolumn, stosowanie podziałów stron. Ustawienie tekstu na stronie.	Znajduje odpowiednie programy multimedialne (legalne) i dzieli się wiedzą z innymi.

	BHP, Co wiemy o komputerze?	Porządkujemy prace – system operacyjny Windows	Obliczamy za pomocą arkusza kalkulacyjnego	Prezentowanie własnej wiedzy – MS PowerPoint	Internet – praca w sieci globalnej
Dopuszczająca	Potrafi określić niezbędne elementy zewnętrzne. Przestrzega ustalone przepisy bezpiecznej pracy.	Potrafi wyszukać i uruchomić dowolny program systemowy.	Zapisuje dane tekstowe i liczbowe w odpowiednich komórkach.	Potrafi wykonać plan tworzonej prezentacji. Wstawia slajdy.	Potrafi uruchomić przeglądarkę internetową. Zna zasady bezpiecznego Internetu.
Dostateczna	Potrafi wymienić rodzaje drukarek i określić co robi skaner.	Potrafi posortować dane względem czasu powstania.	Potrafi rozszerzyć komórki (szerokość/długość). Zmienia wygląd komórki/ek (obramowanie)	Wstawia elementy statyczne tzn. tekst, rysunek (gotowy lub własny). Wykorzystuje schematy prezentacji	Zna elementy adresu WWW, e-mail. Potrafi korzystać z portali internetowych
Dobra	Potrafi scharakteryzować dowolną drukarkę.	Potrafi upakować pliki dowolnym programem kompresji	Potrafi dokonać obliczeń korzystając z formuł lub znanych funkcji.	Elementy statyczne w prezentacji wprowadza w ruch. Realizuje plan prezentacji .	Tworzenie konta pocztowego w portalu internetowym. Aktywny udział w forum dyskusyjnym
Bardzo dobra	Potrafi określić ważne parametry drukarki i skanera.	Zna pojęcie kopi zapasowej. Potrafi taką kopię zrobić	Potrafi uporządkować dane statystyczne. Dokonać określonych obliczeń i wstawić określony wykres. Modyfikuje wygląd wykresu.	Wprowadza dynamiczne przejścia pomiędzy slajdami. Zapisuje prezentację wynikową. Dobiera odpowiednią kolorystykę tła i innych elementów graficznych	Inicjuje rozmowy i jest aktywny w forum internetowym szkoły (jest moderatorem)
Celująca	Potrafi przedstawić informacje zdobyte z gazet, Internetu i innych masmediów. Potrafi wyłapać ważne informacje z dziedziny informatyki i automatyki.	Potrafi znaleźć pliki ukryte. Potrafi określić wielkość pamięci.	Tworzy prostą bazę danych w Arkuszu kalkulacyjnym. Wykonuje w niej operacje: filtrowania, dodawanie i usuwanie rekordów.	Potrafi wstawić dźwięk do tworzonej prezentacji. Tworzy własne elementy graficzne – animacje gif	Tworzenie stron internetowych, blogów