

Ocena śródroczna jest wystawiana po realizacji materiału programowego obejmującego treści programowe zawarte w Programie nauczania informatyki w klasach 4–8 szkoły podstawowej podręcznika do informatyki autorstwa Wandy Jochemczyk, Iwony Krajewskiej-Kranas, Witolda Kranasa i Mirosława Wyczółkowskiego wydawnictwo WSiP.

Ocena roczna jest wystawiana po realizacji materiału programowego zawartego we wszystkich działach w/w podręcznika. **Uwzględnia również ocenę śródroczną.** Zaplanowane treści programowe mogą być modyfikowane; wymagania dostosowane do indywidualnych możliwości psychofizycznych i potrzeb rozwojowych i edukacyjnych uczniów oraz zespołu klasowego.

Tematyka	Poziom wymagań				
	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa	<ul style="list-style-type: none"> wymieniać i stosuje zasady bezpiecznej i higienicznej pracy na komputerze; wymieniać i stosuje punkty regulaminu szkolnej pracowni komputerowej; 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśniać zasady prawidłowej organizacji stanowiska pracy; wyjaśniać punkty regulaminu szkolnej pracowni komputerowej; stosować profilaktykę antywirusową i chronić komputery i informacje przed innymi zagrożeniami; 	<ul style="list-style-type: none"> podawać skutki nieprzestrzegania przyjętych zasad bezpiecznej i higienicznej pracy na komputerze; podawać metody zapobiegające zagrożeniom; 	<ul style="list-style-type: none"> rozdzielać różne rodzaje licencji na oprogramowanie. 	
Systemy i pliki komputerowe.	<ul style="list-style-type: none"> określać, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze; odróżniać plik od folderu; 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśniać pojęcia: program komputerowy i system operacyjny; wymieniać nazwy przynajmniej 	<ul style="list-style-type: none"> wymieniać nazwy przynajmniej trzech systemów operacyjnych; wyjaśniać różnice między 	<ul style="list-style-type: none"> rozpoznawać znane typy plików na podstawie ich rozszerzeń; 	<ul style="list-style-type: none"> analizować różnice między różnymi systemami operacyjnymi;

	<ul style="list-style-type: none"> • wykonuje podstawowe operacje na plikach; • tworzyć foldery i umieszcza w nich pliki; 	<p>czterech programów komputerowych;</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozróżniać elementy wchodzące w skład nazwy pliku; 	<p>plikiem i folderem;</p> <ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie tworzyć folder i porządkować jego zawartość; 	<ul style="list-style-type: none"> • klasyfikować programy komputerowe ze względu na ich działanie; 	
Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów	<ul style="list-style-type: none"> • Umiejętność tworzenia i porządkowania obrazków i tekstów w postaci sekwencji (liniowo) lub drzewa (nieliniowo). • Umiejętność tworzenia i porządkowania obiektów z uwzględnieniem ich cech charakterystycznych. 	<ul style="list-style-type: none"> • Umiejętność formułowania i zapisywania w postaci algorytmów poleceń składających się na rozwiązanie problemów z życia codziennego i różnych przedmiotów nauczania. • Umiejętność formułowania i zapisywania algorytmów liczenia średniej, pisemnego wykonania działań arytmetycznych, takich jak dodawanie i odejmowanie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Umiejętność formułowania i zapisywania algorytmów znajdowania elementu w zbiorze nieuporządkowanym lub uporządkowanym. • Umiejętność formułowania i zapisywania elementu najmniejszego i największego. 	<ul style="list-style-type: none"> • Umiejętność tworzenia motywów za pomocą ciągu poleceń. • Umiejętność sterowania obiektami na ekranie za pomocą ciągu poleceń. 	<ul style="list-style-type: none"> • Umiejętność stosowania podejścia algorytmicznego do rozwiązywania problemu (określenie problemu, analiza sytuacji problemowej, opracowanie rozwiązania, sprawdzenie rozwiązania problemu, zapisanie rozwiązania w postaci schematu lub programu, przetestowanie programu). • Umiejętność stosowania podstawowych algorytmów, takich jak badanie podzielności, algorytm Euklidesa, algorytmy porządkowania.
Rozwijanie kompetencji społecznych	<ul style="list-style-type: none"> • kreślić zawody i wymienić przykłady z życia codziennego, w których są potrzebne umiejętności informatyczne. 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystywać programy open source i public domain; • przedstawić rozwój informatyki – zarówno sprzętu, jak i oprogramowania; 	<ul style="list-style-type: none"> • respektować zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej; • oceniać wiarygodność i rzetelność informacji w sieci; 	<ul style="list-style-type: none"> • identyfikować i doceniać korzyści płynące ze współpracy nad wspólnym rozwiązywaniem problemów; 	<ul style="list-style-type: none"> • uczestniczyć w zespołowym rozwiązaniu problemu, posługując się technologią taką jak: poczta elektroniczna, forum, wirtualne środowisko kształcenia, dedykowany portal edukacyjny;
Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych	<ul style="list-style-type: none"> • tworzyć i formatować długie teksty w edytorze; • wykorzystywać edytory tekstu i grafiki do wykonywania estetycznych prac z różnych przedmiotów; 	<ul style="list-style-type: none"> • projektować, tworzyć i zapisywać w wizualnym języku programowania: pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste 	<ul style="list-style-type: none"> • posługiwać się skryptowym językiem programowania podczas realizacji poznanych algorytmów; • dodaje nowe arkusze do skoryszty, 	<ul style="list-style-type: none"> • gromadzić, porządkować i selekcjonować efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowywać i prezentować rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu oraz grafiki, arkusz kalkulacyjny,

	<ul style="list-style-type: none"> • tworzyć i formatować tabele i wykresy w arkuszu, korzystać z wbudowanych funkcji, porządkować filtrować dane; • wprowadzać do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju, • zmieniać szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego, • tworzyć w Scratchu skrypty, korzystając ze strony https://scratch.mit.edu, 	<p>algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń; prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera;</p> <ul style="list-style-type: none"> • zmieniać kolory komórek arkusza kalkulacyjnego, formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym, 	<p>zmienia nazwy arkuszy w skoroszybie,</p> <ul style="list-style-type: none"> • zmieniać kolory kart arkuszy w skoroszybie, • wykonywać proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły, • tworzyć w Scratchu własne tło sceny, • tworzyć w Scratchu własne duszki, • budować w Scratchu skrypty zmieniające wygląd duszka po jego kliknięciu, 	<p>innych urządzeniach oraz w środowiskach wirtualnych (w chmurze).</p> <ul style="list-style-type: none"> • edytować wykresy w arkuszu kalkulacyjnym, • tworzy projekty takie jak: Figury, Zgadywanka, Algorytm, Kod kreskowy, Mapa Polski • stosować zmienne i listy w Scratchu. • tworzyć nowe bloki w Scratchu 	<p>program do tworzenia prezentacji multimedialnej) na swoim komputerze lub w chmurze, wykazując się przy tym umiejętnościami:</p> <p>tworzenia ilustracji w edytorze grafiki – rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obrazy, uzupełnia grafikę tekstem; tworzenia dokumentów tekstowych – dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje, napisy i kształty, tworzy tabele oraz listy numerowane i punktowane; korzystania z arkusza kalkulacyjnego w trakcie rozwiązywania zadań związanych z prostymi obliczeniami</p> <p>– wprowadza dane do arkusza, formatuje komórki, definiuje proste formuły i dobiera wykresy do danych i celów obliczeń;</p> <p>tworzenia krótkich prezentacji multimedialnych łączących tekst z grafiką, korzysta przy tym z gotowych szablonów lub projektuje według własnych pomysłów,</p> <ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie modyfikować projekty znalezione w serwisie społeczności
--	--	--	---	--	--

Informatyka klasa VI

					użytkowników Scratcha, • udostępniać skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,
Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi	<ul style="list-style-type: none"> • Umiejętność organizowania, zapisywania, przechowywania wyników pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych. • Umiejętność stosowania podstawowego słownictwa informatycznego. • Umiejętność posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi, • dodawać i usuwać slajdy w prezentacji; • wpisywać tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie. 	<ul style="list-style-type: none"> • Umiejętność objaśnienia funkcji podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych. • Umiejętność korzystania z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów, w tym urządzeń mobilnych, takich jak, telefony komórkowe, tablety i aparaty fotograficzne, • wybierać motyw dla tworzonej prezentacji i w razie potrzeby, potrafi go zmienić. 	<ul style="list-style-type: none"> • Umiejętność wykorzystania komputera lub innego urządzenia cyfrowego do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów. • Umiejętność wykorzystania sieci komputerowej do wyszukiwania potrzebnych informacji i zasobów edukacyjnych. • Umiejętność korzystania z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomagania i wzbogacania realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów, • dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie; • stosować zasady tworzenia Prezentacji. 	<ul style="list-style-type: none"> • Umiejętność wykorzystania sieci komputerowej do komunikacji. • Umiejętność krytycznej oceny źródeł internetowych. • Umiejętność korzystania z wirtualnego środowiska (platforma, chmura) podczas pracy. • Umiejętność stosowania się do sposobów i zasad pracy w wirtualnym środowisku. • Umiejętność organizowania, • Łączyć na slajdach różne rodzaje informacji. 	<ul style="list-style-type: none"> • Umiejętność posługiwania się urządzeniami mobilnymi w codziennej działalności, nauce i rozrywce. • Tworzyć prezentacje o zróżnicowanej tematyce według własnych założeń. • Potrafić wymienić miejsca gdzie na co dzień można spotkać się z informatyką,

Uczniom osiadającym opinię/ orzeczenie PPP dostosowuje się wymagania edukacyjne do ich możliwości psychofizycznych i potrzeb, zgodnie z zaleceniami zawartymi w opinii/orzeczeniu.