

Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r. i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era

Przedmiotowy system oceniania (PSO) to podstawowe zasady wewnątrzszkolnego oceniania uczniów z danego przedmiotu. PSO jest zgodny z podstawą programową oraz wewnątrzszkolnym systemem oceniania (WSO) obowiązującym w szkole. Szczegółowe warunki i sposób oceniania określa statut SP nr 36 w Krakowie.

1. Ogólne zasady oceniania uczniów

1. Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności. Nauczyciel powinien analizować i oceniać poziom wiedzy i umiejętności ucznia w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanych w szkole programów nauczania (opracowanych zgodnie z podstawą programową danego przedmiotu).
2. Nauczyciel ma za zadanie:
 - informować ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych oraz o postępach w tym zakresie,
 - pomagać uczniowi przy samodzielnym planowaniu jego rozwoju,
 - motywować ucznia do dalszych postępów w nauce,
 - dostarczać rodzicom/opiekunom prawnym informacji o postępach, trudnościach w nauce oraz specjalnych zdolnościach ucznia.
3. Oceny są jawne dla ucznia i jego rodziców/opiekunów prawnych.
4. Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych nauczyciel uzasadnia ustaloną ocenę w sposób określony w statucie szkoły.
5. Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych sprawdzone i ocenione prace kontrolne są udostępniane do wglądu uczniowi lub jego rodzicom/opiekunom prawnym.
6. Szczegółowe warunki i sposób wewnątrzszkolnego oceniania określa statut szkoły.

2. Kryteria i sposoby oceniania poszczególnych form aktywności

Prace pisemne są oceniane systemem punktowym, który jest zamieniany na ocenę wg następujących kryteriów:

0% - 30% pkt. - niedostateczny

31% - 50% pkt. – dopuszczający

51% - 74% pkt. - dostateczny

75% - 90% pkt. - dobry

91% - 100% pkt. - bardzo dobry

Stopień celujący otrzymuje uczeń, który napisze na ocenę bardzo dobrą oraz rozwiąże dodatkowe zadanie wykraczające poza program na danym etapie edukacyjnym.

Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r. i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era

Testy i sprawdziany obejmujące większą partię materiału i są zapowiadane na tydzień przed ich terminem.

Nieobecność na sprawdzianie nie zwalnia z obowiązku pisemnego wykazania się umiejętnościami z danej partii materiału w dodatkowym terminie ustalonym przez nauczyciela.

Kartkówki są pisemna formą odpowiedzi ucznia, która nie jest zapowiadana.

Praca ucznia na lekcji oceniana może być także

„+” lub „-”.

„+” – może otrzymać uczeń za samodzielne rozwiązywanie zadań, aktywny udział w lekcji bądź pracy grupy.

„-” – można otrzymać za uchylenie się od pracy na lekcji lub pracy w grupie.

Zasady przeliczania „+” i „-” na oceny są następujące:

4 plusy / 0 minusów - bdb

3 plusy / 1 minus - db

2 plusy / 2 minusy - dst

1 plus / 3 minusy - dop

4 minusy – ndst.

Ćwiczenia praktyczne obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:

- o wartość merytoryczną,
- o stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia,
- o dokładność wykonania polecenia,
- o indywidualne rozwiązania zastosowane przez ucznia,
- o staranność i estetykę.

Sprawdziany są przeprowadzane w formie pisemnej i praktycznej, a ich celem jest sprawdzenie wiedzy i umiejętności ucznia.

- o Sprawdzian planuje się na zakończenie działu.
- o Uczeń jest informowany o planowanym sprawdzianie z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem (jeśli WSO nie reguluje tego inaczej).
- o Przed sprawdzianem nauczyciel podaje jej zakres programowy.
- o Sprawdzian może poprzedzać lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu.
- o Kryteria oceniania sprawdzianu, jego poprawy oraz sposób przechowywania prac są zgodne z WSO.

Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r. i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era

- Sprawdzian umożliwia sprawdzenie wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych, od koniecznego do wykraczającego.
- Zasady przeliczania oceny punktowej na stopień szkolny są zgodne z WSO.
- Zadania ze sprawdzianu są przez nauczyciela omawiane po oddaniu prac.

Kartkówki są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiedzy i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech).

- Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki.
- Kartkówka powinna być tak skonstruowana, aby uczeń mógł wykonać wszystkie polecenia w czasie nie dłuższym niż 15 minut.
- Kartkówka jest oceniana w skali punktowej, a liczba punktów jest przeliczana na ocenę zgodnie z zasadami WSO.
- Zasady przechowywania kartkówek reguluje WSO.

Odpowiedź ustna obejmuje zakres programowy aktualnie omawianego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:

- zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
- właściwe posługiwanie się pojęciami,
- zawartość merytoryczną wypowiedzi,
- sposób formułowania wypowiedzi.

Praca domowa jest praktyczną, pisemną lub ustną formą ćwiczenia umiejętności i utrwalania wiadomości zdobytych przez ucznia podczas lekcji.

- Pracę domową uczeń wykonuje na komputerze (i zapisuje ją w odpowiednim miejscu wskazanym przez nauczyciela) lub w innej formie zleconej przez nauczyciela.
- Brak pracy domowej jest oceniany zgodnie z umową między nauczycielem a uczniami, z uwzględnieniem zapisów WSO.
- Błędnie wykonana praca domowa jest dla nauczyciela sygnałem mówiącym o konieczności wprowadzenia dodatkowych ćwiczeń utrwalających umiejętności i nie może być oceniona negatywnie.
- Przy wystawianiu oceny za pracę domową nauczyciel bierze pod uwagę samodzielność, poprawność i estetykę wykonania.

Aktywność i praca ucznia na lekcji są oceniane (jeśli WSO nie stanowi inaczej), zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów.

- Plus uczeń może uzyskać m.in. za: samodzielne wykonanie krótkiej pracy na lekcji, krótką poprawną odpowiedź ustną, aktywną pracę w grupie, pomoc koleżeńską na lekcji przy rozwiązywaniu problemu, przygotowanie do lekcji, inicjatywę przy rozwiązywaniu problemów, znalezienie nieszablonowych rozwiązań.
- Minus uczeń może uzyskać m.in. za nieprzygotowanie do lekcji (np. brak podręcznika, plików potrzebnych do wykonania zadania).
- Sposób przeliczania plusów i minusów na oceny jest zgodny z umową między nauczycielem a uczniami, z uwzględnieniem zapisów WSO.

Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r. i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era

Prace dodatkowe obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji. Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.:

- 1) wartość merytoryczną pracy,
- 2) stopień zaangażowania w wykonanie pracy,
- 3) estetykę wykonania,
- 4) wkład pracy ucznia,
- 5) sposób prezentacji,
- 6) oryginalność i pomysłowość pracy.

3. Szczególne osiągnięcia uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych (szkolnych i międzyszkolnych), są oceniane zgodnie z zasadami zapisanymi w WSO.

4. Kryteria wystawiania ocen po I semestrze oraz na koniec roku szkolnego

1. Klasyfikacje semestralna i roczna polegają na podsumowaniu osiągnięć edukacyjnych ucznia oraz ustaleniu oceny klasyfikacyjnej.
2. Zgodnie z zapisami WSO nauczyciele na początku każdego roku szkolnego informują uczniów oraz ich rodziców/opiekunów prawnych o:
 - wymaganiach edukacyjnych, które trzeba spełnić, aby uzyskać poszczególne śródroczne i roczne oceny klasyfikacyjne z informatyki,
 - sposobach sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów,
 - trybie odwołania się od wystawionej oceny klasyfikacyjnej.
3. Przy wystawianiu ocen śródrocznej lub rocznej nauczyciel bierze pod uwagę stopień opanowania wiadomości z poszczególnych działów tematycznych, oceniany na podstawie wymienionych w punkcie drugim różnych form sprawdzania wiedzy i umiejętności. Szczegółowe kryteria wystawiania oceny klasyfikacyjnej określa WSO.

5. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

1. Sprawdziany teoretyczne lub sprawdziany praktycznych umiejętności w zakresie pracy na komputerze są obowiązkowe. Oceny z tych sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać raz w semestrze, po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem.
2. Oceny ze sprawdzianów praktycznych i teoretycznych wyższe niż ocena dopuszczająca nie podlegają poprawie.
3. Ocen z kartkówki i odpowiedzi ustnych nie można poprawić.
4. Nauczyciel informuje ucznia o ocenie z ostatniej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.

Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r. i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era

5. Rodzice/opiekunowie prawni mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępach w pracy ucznia podczas indywidualnych kontaktów z nauczycielem (według harmonogramu spotkań przyjętego przez szkołę).
6. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach (wynikające np. z nieobecności), biorąc udział w zajęciach wyrównawczych lub drogą indywidualnych konsultacji z nauczycielem (także online).
7. W przypadku ponad 50% nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach, które uniemożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny semestralnej lub końcowej, należy stosować przepisy WSO.
8. Sposób poprawiania klasyfikacyjnej oceny semestralnej lub rocznej regulują przepisy WSO i rozporządzenia MEN.

6. Sposoby poprawy osiągnięć edukacyjnych:

1. Sprawdziany i testy, z których uczeń otrzymał ocenę niedostateczną są poprawiane mogą być poprawiane przez ucznia w terminie uzgodnionym z nauczycielem.
2. Dostosowanie wymagań edukacyjnych dla uczniów posiadających opinię ub orzeczenie PPP:

Dostosowanie wymagań edukacyjnych dotyczy głównie form i metod pracy z uczniem, nie może powodować obniżenia wymagań wobec uczniów z normą intelektualną. Zakres wiedzy i umiejętności powinien dać szansę uczniowi na sprostanie wymaganiom kolejnego etapu edukacyjnego, zatem wymagania dostosowane są jedynie do możliwości psychofizycznych ucznia, a nie są obniżane. Np. Nauczyciel może wydłużyć czas pracy na sprawdzianie, powiększyć czcionkę, przeczytać polecenie.

Nauczyciel stosując wobec ucznia łagodniejsze kryteria oceniania w zakresie tych sprawności i umiejętności, które sprawiają mu szczególne problemy, ma prawo wymagać od niego większego wkładu pracy w wykonywanie ćwiczeń, zalecanych specjalnie dla niego, które pomogą mu w przewyżnianiu trudności.

7. Zasady badania wyników nauczania

1. Badanie wyników nauczania ma na celu diagnozowanie efektów kształcenia.
2. Badanie to odbywa się w trzech etapach:
 - diagnozy wstępnej,
 - diagnozy na zakończenie I semestru nauki,
 - diagnozy na koniec roku szkolnego.
3. Oceny uzyskane przez uczniów podczas tych diagnoz nie mają wpływu na oceny semestralną i roczną.

Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r. i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era

8. Postanowienia końcowe:

Uczeń ma prawo zgłosić 2 razy w semestrze nieprzygotowanie, które jest odnotowane w dzienniczku ucznia. Ocena końcowa jest ustalana przez nauczyciela w oparciu o oceny częściowe, ich waga jest zróżnicowana wg następującej hierarchii : sprawdziany, ćwiczenia praktyczne, odpowiedzi ustne, aktywność, zadania domowe, inne.

Ocenie podlegają: ćwiczenia praktyczne, sprawdziany, kartkówki, odpowiedzi ustne, prace domowe, praca na lekcji, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 4 szkoły podstawowej

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczniów:

- analizuje problem opisany w zadaniu, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie zadania,
- wyróżnia kroki prowadzące do rozwiązania zadania,
- formułuje algorytmy określające sterowanie obiektem na ekranie.

2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczniów:

- tworzy ilustracje w edytorze grafiki – używa różnych narzędzi, stosuje przekształcenia obrazu, uzupełnia grafikę tekstem,
- wybiera odpowiednie narzędzia edytora grafiki potrzebne do wykonania rysunku,
- pracuje w kilku oknach edytora grafiki,
- dopasowuje rozmiary obrazu do danego zadania,
- tworzy animacje i gry w wizualnym języku programowania,
- buduje skrypty określające sposób sterowania postacią na ekranie,
- programuje konsekwencje zajścia zdarzeń,
- sprawdza, czy z budowane skrypty działają zgodnie z oczekiwaniami, poprawia ewentualne błędy,
- objaśnia zasadę działania zbudowanych skryptów,
- tworzy dokumenty tekstowe,
- wymienia zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,
- wymienia i stosuje skróty klawiszowe ułatwiające pracę na komputerze,
- wkleja do dokumentu obrazy skopiowane z Internetu,
- wstawia do dokumentu tekstowego obiekty WordArt,
- tworzy w dokumentach listy numerowane i punktowane,

Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r. i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era

- tworzy w dokumentach listy wielopoziomowe,
- zapisuje efekty w pracy w wyznaczonym miejscu,
- porządkuje zasoby w komputerze lub innych urządzeniach.

3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:

- właściwie interpretuje komunikaty komputera i prawidłowo na nie reaguje,
- wykorzystuje pomoc dostępną w programach,
- właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
- tworzy strukturę folderów, w których będzie przechowywać swoje pliki,
- porządkuje pliki i foldery,
- rozpoznaje najpopularniejsze formaty zapisu plików,
- omawia przeznaczenie elementów, z których zbudowany jest komputer,
- posługuje się różnymi nośnikami danych,
- wyszukuje informacje w Internecie, korzystając z różnych stron internetowych,
- selekcjonuje materiały znalezione w sieci.

4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:

- uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty,
- dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie, przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi,
- wymienia zawody oraz sytuacje z życia codziennego, w których są wykorzystywane umiejętności informatyczne.

5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczeń:

- wymienia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera,
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
- chroni komputer przed zagrożeniami płynącymi z Internetu,
- stosuje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu,
- wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia,
- przestrzega praw autorskich, wykorzystując materiały pobrane z Internetu.

Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r. i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 5 szkoły podstawowej

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:

- analizuje problem opisany w zadaniu, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie zadania,
- wyróżnia kroki prowadzące do rozwiązania zadania,
- formułuje algorytmy określające sterowanie obiektem na ekranie.

2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:

- tworzy dokumenty tekstowe,
- wymienia zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,
- wymienia i stosuje skróty klawiszowe ułatwiające pracę na komputerze,
- wstawia do dokumentu obrazy pobrane z internetu,
- wstawia do dokumentu tekstowego obiekty WordArt,
- wstawia do dokumentu kształty i zmienia ich wygląd,
- zmienia tło dokumentu tekstowego,
- dodaje obramowanie do dokumentu tekstowego,
- umieszcza w dokumencie tabele,
- dodaje do tabeli kolumny i wiersze,
- usuwa z tabeli kolumny i wiersze,
- tworzy animacje i gry w wizualnym języku programowania,
- przygotowuje plan tworzonej gry, opracowuje kolejne jej etapy
- rysuje tło do swojej gry,
- buduje skrypty określające sposób sterowania postacią na ekranie,
- wykorzystuje polecenia sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne,
- programuje konsekwencje zajścia zdarzeń,
- buduje skrypty rysujące figury geometryczne,
- określa położenie elementów na ekranie, wykorzystując układ współrzędnych,
- sprawdza, czy zbudowane skrypty działają zgodnie z oczekiwaniami, poprawia ewentualne błędy,
- objaśnia zasadę działania zbudowanych skryptów,

Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r. i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era

- tworzy prezentacje multimedialne,
- dodaje nowe slajdy do prezentacji,
- umieszcza na slajdach teksty, obrazy, dźwięki i filmy,
- dodaje przejścia do slajdów,
- dodaje animacje do elementów prezentacji
- przygotowuje proste animacje przedstawiające ruch postaci,
- tworzy własne postaci i wykorzystuje je w animacjach,
- prezentuje krótkie historie w animacjach,
- zapisuje efekty pracy w wyznaczonym miejscu,
- porządkuje zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach.

3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:

- właściwie interpretuje komunikaty komputera i prawidłowo na nie reaguje,
- wykorzystuje pomoc dostępną w programach,
- właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
- wyszukuje w Internecie obrazy i wykorzystuje je w swoich projektach,
- porządkuje na dysku twardym komputera obrazy pobrane z Internetu,
- zapisuje tworzone projekty w różnych formatach.

4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:

- uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty,
- dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie,
- przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi.

5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczeń:

- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
- stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
- przestrzega praw autorskich, wykorzystując materiały pobrane z internetu.

Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r. i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 6 szkoły podstawowej

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:

- ustala metodę wyszukiwania najmniejszej i największej liczby z podanego zbioru,
- ustala metodę wyszukiwania określonej liczby w podanym zbiorze.

2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:

- omawia możliwe zastosowania arkusza kalkulacyjnego,
- opisuje budowę arkusza kalkulacyjnego,
- wprowadza dane do arkusza kalkulacyjnego,
- wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do obliczeń,
- zmienia układ kolumn i wierszy tabeli,
- formatuje czcionkę i wygląd tabeli,
- sortuje dane w tabeli w określonym porządku,
- wypełnia automatycznie komórki serią danych,
- wyróżnia określone dane w komórkach przy pomocy formatowania warunkowego,
- samodzielnie tworzy proste formuły obliczeniowe,
- stosuje formuły **SUMA** oraz **ŚREDNIA** w wykonywanych obliczeniach,
- prezentuje na wykresach dane z arkusza kalkulacyjnego,
- zmienia wygląd wstawionego wykresu,
- dobiera odpowiedni typ wykresu do prezentowanych danych,
- samodzielnie rysuje tło oraz duszki do projektu w programie Scratch,
- buduje skrypty określające początkowy wygląd sceny i umieszczonych na niej elementów,
- buduje skrypty wysyłające i odbierające komunikaty do sterowania grą tworzoną w programie Scratch,
- tworzy prostą grę zręcznościową w programie Scratch,
- wykorzystuje zmienne w projektach tworzonych w programie Scratch,
- tworzy w programie Scratch skrypt wyszukujący największą i najmniejszą liczbę z podanego zbioru,
- tworzy w programie Scratch skrypt wyszukujący określoną liczbę w podanym zbiorze,

Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r. i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era

- wyjaśnia, co to znaczy programować,
- buduje skrypty w języku Scratch, wykorzystując gotowe bloki,
- stosuje pętlę powtórzeniową w tworzonych programach,
- stosuje sytuację warunkową w tworzonych programach,
- wykorzystuje zmienne podczas programowania,
- tworzy procedury z parametrami i bez parametrów,
- steruje żółwiem na ekranie, wykorzystując polecenia języka Logo,
- porządkuje zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach.
- Grafika komputerowa. Porównuje grafikę wektorową i warstwową.

3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:

- właściwie interpretuje komunikaty komputera i odpowiednio na nie reaguje,
- wykorzystuje pomoc dostępną w programach,
- właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
- wyjaśnia zasadę działania poczty elektronicznej,
- omawia elementy, z których składa się adres poczty elektronicznej,
- samodzielnie zakłada konto poczty elektronicznej w jednym z popularnych serwisów,
- omawia wygląd interfejsu konta pocztowego,
- wysyła wiadomości za pomocą poczty elektronicznej,
- korzysta z komunikatorów internetowych,
- zapisuje tworzone projekty w różnych formatach.

4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:

- uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty,
- dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie,
- przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi,
- przestrzega zasad netykiety, komunikując się z innymi osobami za pomocą internetu, wymienia i omawia zasady netykiety,
- wykorzystuje serwis internetowy Scratcha do dzielenia się swoimi projektami z innymi członkami tej społeczności oraz do wyszukiwania pomysłów na własne projekty.

Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r. i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era

5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczniów:

- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
- stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
- przestrzega zasad bezpiecznej komunikacji internetowej.

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 7 szkoły podstawowej

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczniów:

- wymienia dziedziny, w których wykorzystuje się komputery,
- opisuje sposoby reprezentowania danych w komputerze,
- wymienia etapy rozwiązywania problemów na którymi pracuje, planuje swoją pracę

2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczniów:

- tworzy dokumenty komputerowe różnego typu i zapisuje je w plikach w różnych formatach,
- zna rodzaje grafiki komputerowej,
- wymienia formaty plików graficznych,
- tworzy kompozycje graficzne w edytorze grafiki,
- wykonuje zdjęcia i poddaje je obróbce oraz nagrywa filmy,
- tworzy projekty multimedialne – plakat multimedialny za pomocą programu Glogster
- sprawdza rozmiar pliku lub folderu,
- wykorzystuje chmurę podczas pracy,
- wyszukuje w sieci informacje i inne materiały niezbędne do wykonania zadania,
- pisze i formatuje tekst w dokumencie tekstowym,
- umieszcza w dokumencie tekstowym obrazy oraz symbole i formatuje je,
- łączy ze sobą teksty w edytorze tekstu,
- wykorzystuje szablony do tworzenia dokumentów tekstowych,

Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r. i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era

- o drukuje przygotowane dokumenty oraz skanuje papierowe wersje dokumentów.
- o omawia budowę interfejsu programu Inscapke,
- o wyjaśnia zasadę działania warstw w obrazach tworzonych w programie Inscapke,
- o tworzy i edytuje obrazy w programie Inscapke, wykorzystując narzędzia z przybornika programu,
- o wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie Inscapke,
- o używa programu Inscapke do tworzenia fotomontaży,
- o retuszuje zdjęcia, korzystając z programu Inscapke,
- o zapisuje efekty pracy we wskazanym miejscu,
- o wyjaśnia zasadę działania chmury internetowej,
- o zakłada foldery w chmurze internetowej do porządkowania gromadzonych w niej danych,
- o tworzy, edytuje i formatuje dokumenty bezpośrednio w chmurze internetowej,
- o udostępnia dokumenty znajdujące się w chmurze,

3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:

- o korzysta z różnych urządzeń peryferyjnych,
- o wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa i jakie pełni funkcje,
- o wyszukuje w Internecie informacje i dane różnego rodzaju (tekst, obrazy, muzykę, filmy),
- o prawidłowo nazywa programy i wyjaśnia działanie narzędzi i funkcji, z których korzysta,
- o zna i potrafi korzystać z różnych przeglądarek internetowych i rozpoznaje je na podstawie ich ikon;
- o wie, co to jest witryna, portal, serwis internetowy, strona startowa, strona domowa, hiperłącza, linki, odnośniki, odsyłacze
- o potrafi korzystając z wyszukiwarki internetowej odnaleźć szukaną informację;
- o zna pojęcie słowa kluczowe
- o potrafi dobrać słowa kluczowe do wyszukiwanej informacji
- o potrafi zapisać w pliku na dysku wyszukany obraz czy informację tekstową

4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:

- o współpracuje z innymi, wykonując złożone projekty,
- o komunikuje się z innymi przez sieć lokalną oraz przez Internet, wykorzystując komunikatory,
- o selekcjonuje i ocenia krytycznie informacje znalezione w Internecie.

Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r. i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era

- o zna podstawowe fakty z historii Internetu
- o ma świadomość, że strony internetowe to jedna z usług Internetu a nie cały Internet.
- o potrafi wykorzystać mapy internetowe i serwisy w celu wyszukania potrzebnych informacji

5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczniów:

- o przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
- o wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie,
- o przestrzega postanowień licencji na oprogramowanie i materiały pobrane z Internetu,
- o przestrzega zasad etycznych, korzystając z komputera i Internetu,
- o dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z Internetu,
- o przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z Internetu,
- o wie, czym jest Netykieta, i przestrzega jej zasad, korzystając z Internetu.

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 8 szkoły podstawowej

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczniów:

- o rozumie czym jest algorytm,
- o wskazuje specyfikację problemu (dane, wyniki),
- o tłumaczy, na czym polega sytuacja warunkowa w algorytmie,
- o wyjaśnia, na czym polega iteracja (powtarzanie),
- o oblicza największy wspólny dzielnik, wykorzystując algorytm Euklidesa,
- o wskazuje największą liczbę w zbiorze, stosując algorytm wyszukiwania,
- o omawia możliwości wykorzystania arkusza kalkulacyjnego w różnych dziedzinach,
- o rozumie przydatność tworzenia i korzystania z kodów QR

Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r. i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era

2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera oraz innych urządzeń cyfrowych uczeń:

- wyjaśnia, czym jest algorytm,
- buduje algorytmy do rozwiązywania problemów,
- przedstawia algorytm w postaci listy kroków, oraz schematu blokowego
- przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego.
- w programie Scratch buduje skrypt realizujący algorytm Euklidesa,
- w programie Scratch tworzy skrypt wyszukujący największą liczbę ze zbioru,
- tworzy proste programy w językach Python wyświetlające tekst na ekranie,
- tworzy proste programy w językach Python z wykorzystaniem zmiennych,
- wykorzystuje instrukcje warunkowe w programach tworzonych w języku Python,
- stosuje iteracje w programach tworzonych w języku Python,
- w języku Python tworzy programy wyszukujące największą liczbę ze zbioru,
- w języku Python tworzy programy porządkujące zbiór liczb,
- wyjaśnia, czym jest arkusz kalkulacyjny, wiersz, kolumna i komórka tabeli,
- wskazuje adres komórki oraz zakres komórek w arkuszu kalkulacyjnym,
- samodzielnie buduje formuły do wykonywania prostych obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym,
- stosuje formuły wbudowane w program do wykonywania obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym,
- kopiuje formuły, stosując adresowanie względne, bezwzględne oraz mieszane,
- sprawdza warunek logiczny w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z funkcji JEŻELI,
- dodaje oraz usuwa wiersze i kolumny w tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- zmienia szerokość kolumn i wysokość wierszy tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- zmienia wygląd komórek w arkuszu kalkulacyjnym,
- dodaje i formatuje obramowanie komórek tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- scala ze sobą wiele komórek tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- wykorzystuje funkcję zawijania tekstu, aby zmieścić w jednej komórce dłuższe teksty,
- zmienia format danych wpisanych do komórek arkusza kalkulacyjnego,
- drukuje tabele utworzone w arkuszu kalkulacyjnym,
- przedstawia na wykresie dane zebrane w tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- dobiera odpowiedni typ wykresu do rodzaju danych zebranych w tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- wstawia do dokumentu tekstowego tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego,

Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r. i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era

- wyjaśnia, czym jest mechanizm OLE,
- sortuje dane w tabeli arkusza kalkulacyjnego w określonym porządku,
- wyświetla tylko wybrane dane w tabeli arkusza kalkulacyjnego, korzystając z funkcji filtrowania,
- opisuje budowę znaczników języka HTML,
- omawia strukturę pliku HTML,
- wyjaśnia, czym jest system zarządzania treścią (CMS),
- tworzy prostą stronę internetową w dowolnym kreatorze tworzenia stron internetowych i zapisuje ją do pliku,
- formatuje tekst na tworzonej stronie internetowej,
- dodaje obrazy, hiperłącza, wypunktowania oraz tabele do strony internetowej,
- tworzy stronę internetową, wykorzystując system zarządzania treścią i motywami,
- na stronie utworzonej za pomocą systemu zarządzania treścią porządkuje wpisy, korzystając z kategorii i tagów,
- na stronie utworzonej za pomocą systemu zarządzania treścią umieszcza dodatkowe elementy (widżety),
- wykorzystuje tzw. chmurę do przechowywania swoich plików oraz udostępniania ich innym,
- wykorzystuje możliwość nagrywania zawartości ekranu do przygotowania np. samouczka,
- wie czym są i jak stworzyć kody QR
- zna narzędzia i aplikacje użytkowych wbudowanych w system Android oraz zewnętrznych, instalacja i obsługa Tiny Scanner – PDF Scanner App Mały robot – Android
- Planuje i dokumentuje wycieczki z wykorzystaniem urządzenia mobilnego, publikowanie trasy wycieczki w Internecie Ze smartfonem na piechotę
- Wie czym jest technologia rozszerzonej rzeczywistości i jakie jest jej zastosowanie Rozszerzona rzeczywistość – tuż obok
- Nazywa wybrane aplikacje wykorzystujące technologię rozszerzonej rzeczywistości Rozszerzona rzeczywistość – kosmos

3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:

- korzysta z różnych urządzeń peryferyjnych,
- wyszukuje w Internecie informacje i inne rodzaje danych (obrazy, muzykę, filmy),
- prawidłowo nazywa programy, narzędzia i funkcje, z których korzysta,
- wyjaśnia działanie narzędzi, z których korzysta.

4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:

- współpracuje z innymi, wykonując złożone projekty,
- określa etapy wykonywania złożonego projektu grupowego,

Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r. i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era

- komunikuje się z innymi przez sieć lokalną oraz przez internet, wykorzystując komunikatory,
- selekcjonuje i krytycznie ocenia informacje znalezione w Internecie,
- omawia najważniejsze wydarzenia w historii rozwoju komputerów, internetu i oprogramowania.

5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczniów:

- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
- wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie,
- przestrzega licencji na oprogramowanie i materiały pobrane z internetu,
- przestrzega zasad etycznych, korzystając z komputera i internetu,
- dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu,
- przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu,
- **przestrzega zasad netykiety.**

Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r. i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era

Wymagania na poszczególne oceny z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z programem Lubię to! Wyd. Nowa Era

Plan wynikowy z informatyki dla klasy 4 szkoły podstawowej

1. Wymagania konieczne (na ocenę odpuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest on w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.
2. Wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie nauki.
3. Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.
4. Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.
5. Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Wymagania na poszczególne oceny w klasie 4

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> o przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze o wymienia i stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej, o wyjaśnia czym jest komputer, o wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego, o podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera, o określa, jaki system operacyjny znajduje się na szkolnym i domowym komputerze, o odróżnia plik od folderu, o wykonuje podstawowe operacje na plikach: kopiowanie, przenoszenie, usuwanie o tworzy foldery i umieszcza w nich pliki, o ustawia wielkość obrazu, tworzy proste rysunki w 	<ul style="list-style-type: none"> o przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze o wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów, o wymienia trzy spośród elementów, z których zbudowany jest komputer, o wyjaśnia pojęcia <i>urządzenia wejścia</i> i <i>urządzenia wyjścia</i> o wymienia najczęściej spotykane urządzenia wejścia i wyjścia, o podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze, o wyjaśnia pojęcia <i>program komputerowy</i> i <i>system operacyjny</i>, o rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku, o porządkuje zawartość folderu, 	<ul style="list-style-type: none"> o przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze o wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów, o określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery, o charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności, o wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których zbudowany jest komputer, o wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia, o wymienia nazwy trzech najpopularniejszych systemów operacyjnych dla komputerów, o wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych, o omawia różnice między 	<ul style="list-style-type: none"> o przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze o wymienia etapy rozwoju komputerów, o wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer, o klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera i wyprowadzające dane z komputera, o wskazuje trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki, o tworzy hierarchię folderów według własnego pomysłu, o tworzy obrazy w programie Paint ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły, o pisze teksty na obrazie i dodaje do nich efekt cienia, o tworzy dodatkowe obiekty

Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r. i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era

<p>programie Paint bez korzystania z kształtu Krzywa,</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ tworzy proste tło obrazu, ○ tworzy kopie fragmentów obrazu i zmienia ich wielkość, ○ wkleja ilustracje na obraz, ○ dodaje tekst do obrazu, ○ wyjaśnia, czym jest Internet, ○ wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników Internetu, ○ podaje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu, ○ wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia, ○ wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa, ○ podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej, ○ buduje w programie Scratch proste skrypty określające ruch postaci po scenie, ○ uruchamia skrypty i zatrzymuje ich działanie, ○ buduje w programie Scratch proste skrypty określające sterowanie postacią za pomocą klawiatury, 	<ul style="list-style-type: none"> ○ rysuje w programie Paint obiekty z wykorzystaniem Kształtów, zmienia wygląd ich konturu i wypełnienia, ○ tworzy kopię obiektu z życia klawisza Carl, ○ używa klawisza Shift podczas rysowania koła oraz poziomych i pionowych linii, ○ pracuje w dwóch oknach programu Paint, ○ wkleja wiele elementów na obraz i dopasowuje ich wielkość, ○ dodaje teksty do obrazu, formatuje ich wygląd, ○ wymienia zastosowania Internetu, ○ stosuje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu, ○ odróżnia przeglądarkę internetową od wyszukiwarki internetowej, ○ wyszukuje znaczenie prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku, ○ wyjaśnia czym są prawa autorskie, ○ stosuje zasady wykorzystywania materiałów znalezionych w Internecie, 	<p>plikiem i folderem,</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ tworzy strukturę folderów, porządkując swoje pliki, ○ rozpoznaje typy znanych plików na podstawie ich rozszerzeń, ○ tworzy obraz w programie Paint z wykorzystaniem kształtu Krzywa, ○ stosuje opcje obracania obiektu, ○ pobiera kolor z obrazu, ○ sprawnie przełącza się między otwartymi oknami, ○ wkleja na obraz elementy z innych plików, rozmieszcza je w różnych miejscach i dopasowuje ich wielkość do tworzonej kompozycji, ○ tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca, ○ wymienia najważniejsze wydarzenia z historii Internetu, ○ omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania Internetu, ○ wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych, ○ formułuje odpowiednie 	<p>i wkleja je na grafikę,</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ omawia kolejne wydarzenia z historii Internetu, ○ dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi, ○ wyszukuje informacje w Internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek, ○ dodaje do projektu programu Scratch nowe duszki, ○ używa bloków określających styl obrotu duszka, ○ łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści, ○ objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu, ○ sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem, ○ tworzy poprawnie sformatowane teksty, ○ ustawia odstępy między akapitami i interlinię, ○ dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu. ○ łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej
---	---	---	---

Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r. i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era

<ul style="list-style-type: none"> ○ buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb, ○ usuwa postaci z projektu tworzonego w programie Scratch, ○ używa skrótów klawiszowych służących do kopiowania, wklejania i zapisywania, ○ stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu, ○ zapisuje krótkie notatki w edytorze tekstu, ○ tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ zmienia tło sceny w projekcie, ○ tworzy tło z tekstem, ○ zmienia wygląd, nazwę i wielkość duszków w programie Scratch, ○ tworzy zmienne i ustawia ich wartości w programie Scratch, ○ wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu, ○ wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>interlinia</i>, <i>formatowanie tekstu</i>, <i>miękki enter</i>, <i>twarda spacja</i>, ○ pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu, ○ wymienia i stosuje opcje wyrównania tekstu względem marginesów, ○ zmienia tekst na obiekt WordArt, ○ używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie, ○ stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu. 	<ul style="list-style-type: none"> zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników, ○ korzysta z internetowego tłumacza, ○ kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu, ○ stosuje bloki powodujące obrót duszka, ○ stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka, ○ ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz, ○ określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych, ○ określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi, ○ stosuje bloki określające instrukcje warunkowe oraz bloki powodujące powtarzanie poleceń, ○ stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu, ○ wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas 	<p>treści,</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu, ○ sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem, ○ tworzy poprawnie sformatowane teksty, ○ ustawia odstępy między akapitami i interlinię, ○ dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu.
---	---	---	---

***Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r.
i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era***

		<p>sporządzania dokumentów,</p> <ul style="list-style-type: none">○ stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania,○ formatuje obiekt WordArt,○ tworzy nowy styl do formatowania tekstu,○ modyfikuje istniejący styl,○ definiuje listy wielopoziomowe.	
--	--	---	--

Wymagania na poszczególne oceny w klasie 5

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na stopień **poprzedni**.

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, ○ 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, ○ 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, 	<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, ○ 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, ○ zbiera dane niezbędne do osiągnięcia celu, ○ osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu 	<ul style="list-style-type: none"> ○ wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu, ○ podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter, ○ sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia, ○ 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, 	<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, ○ 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, ○ w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy, ○ dodaje drugi poziom do

**Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r.
i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era**

<ul style="list-style-type: none"> o buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie, o korzysta z bloków z kategorii Pisak do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka, o dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej, o wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie, o wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcie z dysku, o tworzy prostą prezentację multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia, o dodaje do prezentacji muzykę z pliku, o dodaje do prezentacji film z pliku, o podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z internetu, o omawia budowę okna programu Pivot Animator, o tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek, o uruchamia edytor postaci, o współpracuje w grupie podczas pracy nad wspólnymi projektami. 	<ul style="list-style-type: none"> o w sposób algorytmiczny, o samodzielnie rysuje tło dla gry tworzonej w Scratchu, o ustala miejsce obiektu na scenie, korzystając z układu współrzędnych, o w budowanych skryptach zmienia grubość, kolor i odcień pisaka, o wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów, o zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu, o dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej, o zmienia układ obrazów w obiekcie Album fotograficzny w prezentacji multimedialnej, o dodaje do prezentacji obiekt WordArt, o dodaje przejścia między slajdami, o dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej, o ustawia odtwarzanie na wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji, o ustawia odtwarzanie w pętli muzyki wstawionej do 	<ul style="list-style-type: none"> o analizuje problem i przedstawia różne sposoby jego rozwiązania, o wybiera najlepszy sposób rozwiązania problemu, o buduje w Scratchu skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy, o buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat, o dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie, o podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji, o formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie Formatowanie, o określa czas trwania przejścia slajdu, o określa czas trwania animacji na slajdach, o zapisuje prezentację multimedialną jako plik wideo, o zmienia wygląd dodatkowych elementów wstawionych do prezentacji, o w programie Pivot Animator 	<ul style="list-style-type: none"> o tworzonej siebie gry w Scratchu, o używa zmiennych podczas programowania, o buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne, o dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne, o umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej, o dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej, o korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint, o korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint, o zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przedstawianej w prezentacji, o tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, tworząc dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących, o tworzy animację
---	---	--	--

**Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r.
i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era**

	<p>prezentacji,</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na Automatycznie lub Po kliknięciu, ○ dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe, ○ 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. 	<p>tworzy animację składającą się z większej liczby klatek i przedstawiającą postać podczas konkretnej czynności,</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ modyfikuje postać dodaną do projektu, ○ wykonuje rekwizyty dla postaci wstawionych do animacji. ○ 	<p>z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci.</p>
--	--	---	--

Wymagania na poszczególne oceny w klasie 6

Wymagania na poszczególne oceny

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"> ○ przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze ○ wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju, ○ zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego, ○ formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym, ○ wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły, ○ wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego, ○ tworzy i wysyła wiadomość e-mail, ○ buduje w Scratchu proste skrypty określające początkowy wygląd sceny, 	<ul style="list-style-type: none"> ○ przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze ○ zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego, ○ wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie, ○ tworzy formuły, korzystając z adresów komórek, ○ formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego, ○ zakłada konto poczty elektronicznej, ○ stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej, ○ przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas 	<ul style="list-style-type: none"> ○ przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze ○ dodaje nowe arkusze do skoroszytu, ○ kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszybie, ○ sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku, ○ wykorzystuje formuły SUMA oraz ŚREDNIA do wykonywania obliczeń, ○ dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego, ○ wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości, 	<ul style="list-style-type: none"> ○ przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze ○ zmienia nazwy arkuszy w skoroszybie, ○ zmienia kolory kart arkuszy w skoroszybie, ○ wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z Formatowania warunkowego, ○ stosuje Sortowanie niestandardowe, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów, ○ tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny, ○ dobiera typ wstawianego

Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r. i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era

<ul style="list-style-type: none"> o buduje w Scratchu skrypty określające początkowy wygląd duszków umieszczonych na scenie, o tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy, o wykorzystuje blok z napisami „zapytaj” oraz „i czekaj” do wprowadzania danych i nadawania wartości zmiennym, o tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony https://scratch.mit.edu, o Pod kierunkiem nauczyciela uruchamia Edytor postaci Logomocji. o Z pomocą nauczyciela tworzy proste rysunki w Edytorze postaci Logomocji. o Potrafi uruchomić środowisko Logomocja. 	<ul style="list-style-type: none"> o komunikacji w Internecie, o tworzy w Scratchu własne tło sceny, o tworzy w Scratchu własne duszki, o buduje w Scratchu skrypty zmieniające wygląd duszka po jego kliknięciu, o buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym, o wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki, o zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, o Korzysta w podstawowym zakresie z Edytora postaci Logomocji. o Rysuje postać według podanego wzoru. o Píše procedury z parametrem o omawia budowę okna programu Logomocja o tworzy pętle w języku Logo, używając polecenia Powtórz 	<ul style="list-style-type: none"> o buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty, o buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty, o wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń, o wykorzystuje blok decyzyjny z napisami „jeżeli” i „to” lub „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie” do wykonywania poleceń w zależności od tego, czy określony warunek został spełniony, o wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki, o udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, o Powiela i modyfikuje postać. o Uruchamia animację. o Samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia. o Potrafi korzystać z suwaka do zmiany wartości parametru procedury. o używa zmiennych w języku Logo 	<ul style="list-style-type: none"> o wykresu do rodzaju danych, o wykorzystuje narzędzie Kontakty do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej, o tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową, o buduje w Scratchu skrypty wyszukujące najmniejszą i największą liczbę w danym zbiorze, o buduje w Scratchu skrypt wyszukujący określoną liczbę w danym zbiorze, o samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, o Koryguje czas wyświetlania poszczególnych klatek animacji. <ul style="list-style-type: none"> o Tworzy estetyczną pracę z płynną animacją. o Kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy. o Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania.
---	---	---	---

***Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r.
i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era***

			<ul style="list-style-type: none">○ Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom.○ Wykorzystuje bezparametrowe procedury do realizacji wybranych zadań graficznych○ tworzy w języku Logo procedury z parametrami i bez nich○ zmienia domyślną postać w programie Logomocja
--	--	--	--

Wymagania na poszczególne oceny w klasie 7

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na stopień **poprzedni**.

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"> ○ przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze ○ wyjaśnia, czym jest system operacyjny ○ wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany w informatyce ○ kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując Schowek ○ wyjaśnia, czym jest złośliwe oprogramowanie ○ otwiera, zapisuje i tworzy nowe dokumenty ○ wymienia sposoby pozyskiwania obrazów cyfrowych ○ tworzy rysunki w edytorze grafiki Inkscape ○ stosuje filtry w edytorze grafiki Inkscape 	<ul style="list-style-type: none"> ○ przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze ○ wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla komputerów ○ wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany w informatyce ○ kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując metodę „przeciągnij i upuść” ○ wyjaśnia, dlaczego należy tworzyć kopie bezpieczeństwa danych ○ wymienia rodzaje złośliwego oprogramowania ○ wymienia rodzaje grafiki komputerowej ○ wymienia operacje dotyczące koloru możliwe do 	<ul style="list-style-type: none"> ○ przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze ○ wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII ○ przyporządkowuje program komputerowy do odpowiedniej kategorii ○ wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla urządzeń mobilnych ○ przestrzega zasad etycznych podczas pracy z komputerem ○ kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując popularne programy do archiwizacji ○ kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując funkcje systemu operacyjnego 	<ul style="list-style-type: none"> ○ przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze ○ wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany w informatyce ○ samodzielnie instaluje programy komputerowe ○ wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie ○ stosuje skróty klawiszowe, wykonując operacje na plikach i folderach ○ zabezpiecza komputer przez zagrożeniami innymi niż wirusy ○ wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku ○ wyjaśnia, czym jest rozdzielczość obrazu ○ poprawia jakość zdjęcia ○ wyjaśnia różnicę pomiędzy

**Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r.
i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era**

<ul style="list-style-type: none"> ○ zaznacza, kopiuje, wycina i wkleja fragmenty obrazu w edytorze grafiki Inkscape ○ tworzy animacje w edytorze grafiki Inkscape ○ wyjaśnia, czym są sieć komputerowa i Internet ○ przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z Internetu ○ przestrzega zasad netykiety w komunikacji internetowej ○ wyjaśnia, czym jest dokument tekstowy ○ pisze tekst w edytorze tekstu ○ włącza podgląd znaków niedrukowanych w edytorze tekstu ○ wymienia dwie zasady redagowania dokumentu tekstowego ○ wymienia dwie zasady doboru parametrów formatowania tekstu ○ zna rodzaje słowników w edytorze tekstu. ○ wstawia obraz do dokumentu tekstowego ○ wykonuje operacje na fragmentach tekstu ○ wstawia proste równania do dokumentu tekstowego 	<ul style="list-style-type: none"> wykonania w programie Inkscape ○ zapisuje w wybranym formacie obraz utworzony w programie Inkscape ○ tworzy i usuwa warstwy w programie Inkscape ○ umieszcza napisy na obrazie w programie Inkscape ○ tworzy proste animacje w programie Inkscape ○ używa narzędzia Inteligentne nożyce programu Inkscape do tworzenia fotomontaży ○ sprawnie posługuje się przeglądarką internetową ○ wyszukuje informacje w Internecie ○ przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z sieci i Internetu ○ pobiera różnego rodzaju pliki z Internetu ○ przestrzega postanowień licencji, którymi objęte są materiały pobrane z Internetu ○ unika zagrożeń związanych z komunikacją internetową ○ wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>wcięcie</i>, <i>margines</i> ○ tworzy nowe akapity 	<ul style="list-style-type: none"> ○ sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery ○ zabezpiecza komputer przez wirusami, instalując program antywirusowy ○ wymienia formaty plików graficznych ○ tworzy w programie Inkscape kompozycje z figur geometrycznych ○ ustawia parametry skanowania i drukowania obrazu ○ wykonuje w programie Inkscape operacje dotyczące koloru, ○ korzysta z podglądu wydruku dokumentu ○ używa skrótów klawiszowych do wycinania, kopiowania i wklejania fragmentów obrazu ○ zmienia kolejność warstw obrazu w programie Inkscape ○ kopiuje teksty znalezione w Internecie i wkleja je do innych programów komputerowych ○ zapamiętuje znalezione strony internetowe w pamięci przeglądarki 	<ul style="list-style-type: none"> ukrywaniem a usuwaniem warstwy ○ wyjaśnia, czym jest i do czego służy Schowek ○ łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie Inkscape ○ wskazuje różnice między warstwą Tło a innymi warstwami obrazów w programie Inkscape ○ pracuje na warstwach podczas tworzenia animacji w programie Inkscape ○ korzysta z przekształceń obrazów w programie Inkscape ○ dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb ○ ustala w edytorze tekstu interlinię pomiędzy wierszami tekstu oraz odległości pomiędzy akapitami ○ wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady redagowania dokumentu tekstowego ○ wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady doboru parametrów formatowania
--	---	--	---

**Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r.
i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era**

<ul style="list-style-type: none"> o wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do dokumentu tekstowego o korzysta z domyślnych tabulatorów w edytorze tekstu o drukuje dokument tekstowy o wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę o wstawia do dokumentu tekstowego listy numerowaną lub wypunktowaną o wstawia nagłówki i stopkę do dokumentu tekstowego o wyszukuje słowa w dokumencie tekstowym o wstawia przypisy dolne w dokumencie tekstowym o dzieli cały tekst na kolumny o odczytuje statystyki z dolnego paska okna dokumentu o tworzy dokumenty i umieszcza je w chmurze, o wyjaśnia pojęcie „praca w chmurze”. o z pomocą nauczyciela korzysta z Dysku Google; o przestrzega zasad bezpieczeństwa pracy w chmurze. 	<ul style="list-style-type: none"> o w dokumencie tekstowym stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu o korzysta ze słownika ortograficznego i synonimów w edytorze tekstu o wymienia zasady redagowania dokumentu tekstowego o stosuje różne sposoby otaczania obrazu tekstem o korzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu tekstowego o przemieszcza obiekty w dokumencie tekstowym o osadza obraz w dokumencie tekstowym o modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym o stosuje indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowym o wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności o wymienia zastosowania tabulatorów w edytorze tekstu, o stosuje spację nierozdzielającą w edytorze 	<ul style="list-style-type: none"> o korzysta z komunikatorów internetowych do porozumiewania się ze znajomymi o wkleja do edytora tekstu obrazy pobrane z Internetu o otwiera dokument utworzony w innym edytorze tekstu o zapisuje dokument tekstowy w dowolnym formacie o kopiuje parametry formatowania tekstu o wymienia kroje pisma o wymienia cztery zasady redagowania dokumentu tekstowego o wymienia zasady doboru formatowania tekstu o stosuje zasady redagowania tekstu o przycina obraz wstawiony do dokumentu tekstowego o formatuje obraz z wykorzystaniem narzędzi z grupy Dopasowywanie o zna co najmniej trzy układy obrazu względem tekstu o wymienia dwa rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym 	<ul style="list-style-type: none"> o tekstu o rozumie różne zastosowania krojów pisma w dokumencie tekstowym o zna i charakteryzuje wszystkie układy obrazu względem tekstu o grupuje obiekty w edytorze tekstu o wymienia rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym, oraz ich aplikacje źródłowe o formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego o wstawia do dokumentu tekstowego równania o wyższym stopniu trudności o zna zasady stosowania w tekście spacji nie rozdzielających o stosuje tabulatory specjalne o tworzy listy wielopoziomowe o stosuje w listach ręczny podział wiersza o wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym o różnicuje treść nagłówka i stopki dla parzystych i nieparzystych stron dokumentu tekstowego
--	---	---	--

Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r. i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era

<ul style="list-style-type: none"> ○ Glog Ja w sieci. Tworzenie multimedialnego plakatu online w serwisie Glogster ○ Korzysta z grafiki pobranej z Internetu 	<p>tekstu</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ stosuje style tabeli w edytorze tekstu ○ stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania w listach wstawianych w edytorze tekstu ○ wstawia numer strony w stopce dokumentu tekstowego ○ zmienia znalezione słowa za pomocą opcji Zamień w edytorze tekstu ○ dzieli fragmenty tekstu na kolumny ○ udostępnia innym pliki umieszczone w chmurze, ○ wymienia zalety i wady pracy w chmurze ○ korzysta z dysku Google ○ wyszukuje w Internecie informacje potrzebne do wykonania zadania, ○ Potrafi wymienić cechy dobrego plakatu i stworzyć projekt własnego plakatu. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ wykonuje zrzut aktywnego okna i wstawia go do dokumentu tekstowego ○ zna rodzaje tabulatorów specjalnych ○ wymienia zalety stosowania tabulatorów ○ formatuje komórki tabeli ○ zmienia szerokość kolumn i wierszy tabeli ○ modyfikuje nagłówek i stopkę dokumentu tekstowego ○ modyfikuje parametry podziału tekstu na kolumny ○ opracowuje projekt graficzny e-gazetki ○ łączy ze sobą kilka dokumentów tekstowych ○ współpracuje z innymi podczas tworzenia projektu grupowego ○ udostępnia dokumenty i foldery zgromadzone w chmurze internetowej, tworzy ankiety ○ swobodnie korzysta z dysku Google ○ Tworzy prosty multimedialny plakat online. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje ○ zapisuje dokument tekstowy w formacie PDF ○ współpracuje z innymi osobami, edytując dokumenty w chmurze internetowej, ○ dostosowuje ustawienia Dysku Google do własnych potrzeb. ○ przestrzega zasad bezpieczeństwa pracy w chmurze; ○ biegłe wykorzystuje usługi dostępne w chmurze. ○ Tworzy multimedialny plakat online z wykorzystaniem dodatkowych multimediów, takich jak film, muzyka, zdjęcia. ○ Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. ○ Jest aktywny na lekcji i pomaga innym uczniom
---	--	---	--

Wymagania na poszczególne oceny w klasie 8

Uwaga! Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na stopień **poprzedni**.

Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.

Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.

Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.

Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena			
<ul style="list-style-type: none"> Stopień dopuszczający Uczeń: 	<ul style="list-style-type: none"> Stopień dostateczny Uczeń: 	<ul style="list-style-type: none"> Stopień dobry Uczeń: 	<ul style="list-style-type: none"> Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze wykorzystuje instrukcje <p>Wprowadzenie do programowania w języku Python. Ćwiczenia z wykorzystaniem języka Python</p> <ul style="list-style-type: none"> Biernie uczestniczy w ćwiczeniach związanych z wykorzystaniem Pythona. Z pomocą formułuje algorytmy według planu. Z pomocą konstruuje algorytmy w Pythonie. Z pomocą analizuje 	<ul style="list-style-type: none"> przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze wykorzystuje instrukcje <p>Wprowadzenie do programowania w języku Python.</p> <ul style="list-style-type: none"> Uczestniczy w ćwiczeniach związanych z wykorzystaniem Pythona. We współpracy z innymi formułuje algorytmy według planu. We współpracy z innymi konstruuje algorytmy w Pythonie. 	<ul style="list-style-type: none"> przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze wykorzystuje instrukcje <p>Wprowadzenie do programowania w języku Python</p> <ul style="list-style-type: none"> Wie na czym polega praca z Pythonem. Poprawnie formułuje algorytmy według planu. Samodzielnie konstruuje algorytmy w Pythonie. Samodzielnie analizuje poprawność konstrukcji algorytmu. 	<ul style="list-style-type: none"> przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze wykorzystuje instrukcje <p>Wprowadzenie do programowania w języku Python.</p> <ul style="list-style-type: none"> Zna zasady pracy z Pythonem. Samodzielnie formułuje algorytmy według planu. Samodzielnie konstruuje algorytmy w Pythonie oraz objaśnia innym podejmowane czynności. Samodzielnie analizuje

**Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r.
i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era**

<p>poprawność konstrukcji algorytmu.</p> <p>MS EXCEL</p> <ul style="list-style-type: none"> wprowadza dane różnego rodzaju do komórek arkusza kalkulacyjnego, wskazuje adres komórki w arkuszu kalkulacyjnym, prezentuje na wykresie dane zawarte w arkuszu kalkulacyjnym, współpracuje w grupie, tworząc wspólny projekt, <p>STRONA INTERNETOWA</p> <ul style="list-style-type: none"> tworzy prostą stronę internetową dowolnym kreatorem stron www i zapisuje ją w pliku, <p>PODSTAWY GRAFIKI KOMPUTEROWEJ. INKSCAPE.</p> <ul style="list-style-type: none"> otwiera dokument ze wskazanego miejsca zapisuje dokument we wskazanym miejscu tworzy nowy dokument w programie Inkscape Kompozycje graficzne w programie INKSCAPE. Projekt 	<p>MS EXCEL</p> <ul style="list-style-type: none"> wskazuje zakres komórek arkusza kalkulacyjnego, tworzy proste formuły obliczeniowe w arkuszu kalkulacyjnym, zmienia wygląd komórek arkusza kalkulacyjnego, dodaje i formatuje obramowania komórek arkusza kalkulacyjnego, drukuje tabele arkusza kalkulacyjnego, zmienia wygląd wykresu w arkuszu kalkulacyjnym, wstawia tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego, realizuje algorytm z warunkami w arkuszu kalkulacyjnym, <p>STRONA INTERNETOWA</p> <ul style="list-style-type: none"> przygotowuje plan działania, realizując projekt grupowy, formatuje tekst strony internetowej utworzonej w dowolnym kreatorem stron www, wykorzystuje motywy, aby zmienić wygląd strony 	<p>MS EXCEL</p> <ul style="list-style-type: none"> kopiuje formuły do innych komórek arkusza kalkulacyjnego, korzystając z adresowania względnego, oblicza sumę i średnią zbioru liczb, korzystając z odpowiednich formuł arkusza kalkulacyjnego, dodaje oraz usuwa wiersze i kolumny arkusza kalkulacyjnego, dodaje oraz usuwa wiersze i kolumny arkusza kalkulacyjnego, zmienia rozmiar kolumn oraz wierszy arkusza kalkulacyjnego, wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do obliczania wydatków, włącza lub wyłącza elementy wykresu w arkuszu kalkulacyjnym, tworzy wykresy dla dwóch serii danych w arkuszu kalkulacyjnym, wyjaśnia działanie mechanizmu OLE, realizuje algorytm iteracyjny w arkuszu kalkulacyjnym, 	<p>poprawność konstrukcji algorytmu i wykonuje ewentualną korektę</p> <ul style="list-style-type: none"> Zna zasady pracy z Pythonem i wyjaśnia je innym. Samodzielnie i twórczo formułuje algorytmy według planu. Samodzielnie i twórczo konstruuje algorytmy w Pythonie oraz objaśnia innym podejmowane czynności. Samodzielnie analizuje poprawność konstrukcji algorytmu, wykonuje ewentualną korektę i wyjaśnia innym podejmowane czynności <p>MS EXCEL</p> <ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje funkcję JEŻELI arkusza kalkulacyjnego do przedstawiania sytuacji warunkowych, kopiuje formuły z użyciem adresowania bezwzględnego oraz mieszanego, tworzy wykresy dla wielu serii danych w arkuszu kalkulacyjnym,
--	--	---	---

Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r. i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era

<p>kolażu do gazetki szkolnej. Narzędzia selekcji i animacja w programie Inkscape</p> <ul style="list-style-type: none"> o zaznacza, kopiuje i wkleja fragmenty obrazu , tworzy animacje z zastosowaniem filtra w programie INKSCAPE o zna podstawowe narzędzia selekcji , tworzy proste animacje w programie INKSCAPE ,używa narzędzia inteligentne nożyce programu INKSCAPE podczas tworzenia fotomontaży <p>ANDROID</p> <ul style="list-style-type: none"> o korzystając z narzędzi systemu Android, wyszukiwać informacje potrzebne podczas planowania wycieczki; o wyszukiwać informacje na temat obiektów występujących na danym terenie; o korzystać z aparatu fotograficznego i kamery urządzenia mobilnego o wymienia trzy sposoby pozyskiwania obrazów cyfrowych 	<p>utworzonej w systemie zarządzania treścią,</p> <ul style="list-style-type: none"> o dodaje obrazy i inne elementy multimedialne do strony utworzonej w systemie zarządzania treścią, <p>PODSTAWY GRAFIKI KOMPUTEROWEJ -INKSCAPE</p> <ul style="list-style-type: none"> o zmienia ustawienia narzędzi programu Inkscape o wymienia trzy formaty plików graficznych , tworzy w programie Inkscape kompozycje z figur geometrycznych o zna podstawowe narzędzia selekcji o tworzy proste animacje w programie INKSCAPE o używa narzędzia inteligentne nożyce programu INKSCAPE podczas tworzenia fotomontaży o zapisuje zmiany wprowadzone w obrazie o stosuje filtry w programie INKSCAPE <p>ANDROID</p> <ul style="list-style-type: none"> o korzystając z narzędzi systemu Android, wyszukiwać 	<ul style="list-style-type: none"> o sortuje dane w kolumnie arkusza kalkulacyjnego, <p>STRONA INTERNETOWA</p> <ul style="list-style-type: none"> o rozdziela zadania pomiędzy członków grupy podczas pracy nad projektem grupowym, o dodaje tabele i obrazy do strony utworzonej w dowolnym kreatorze stron www, o korzysta z kategorii i tagów na stronie internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią, <p>PODSTAWY GRAFIKI KOMPUTEROWEJ-INKSCAPE</p> <ul style="list-style-type: none"> o wymienia rodzaje grafiki komputerowej , opisuje zasady tworzenia dokumentu komputerowego, sprawdza rozmiar pliku o wyjaśnia, czym jest selekcja w edytorze graficznym, charakteryzuje o narzędzia selekcji dostępne w programie INKSCAPE, używa narzędzi selekcji podczas tworzenia fotomontaży w 	<ul style="list-style-type: none"> o wstawiając obiekt zewnętrzny do dokumentu tekstowego opisuje różnice pomiędzy obiektem osadzonym a połączonym, o wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w innych dziedzinach, o wyświetla określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z funkcji filtrowania, <p>STRONA INTERNETOWA</p> <ul style="list-style-type: none"> o dodaje hiperłącza do strony utworzonej w dowolnym kreatorze tekstu, o zmienia wygląd menu głównego strony internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią, o dodaje widżety do strony internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią, o krytycznie ocenia wartość informacji znalezionych w Internecie – weryfikuje je w różnych źródłach, o dodaje do prezentacji własne
--	---	---	--

Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r. i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era

<ul style="list-style-type: none"> o otwiera obraz ze wskazanego pliku o z pomocą nauczyciela instaluje aplikację Traseo. <p>ALGORYTMY I SCHEMATY. Omówienie pojęć algorytmu i schematu blokowego, tworzenie schematu blokowego, programowanie algorytmu Euklidesa w Scratchu</p> <ul style="list-style-type: none"> o wyjaśnia pojęcia „algorytm” i „schemat blokowy” oraz sposoby znajdowania NWD. <p>KODY QR</p> <ul style="list-style-type: none"> o Potrafi odczytywać kod QR. o Potrafi zapisywać litery za pomocą kwadracików. o Zmienia liczby na odpowiadające im znaki z klawiatury i na odwrót. 	<p>informacje potrzebne podczas planowania wycieczki;</p> <ul style="list-style-type: none"> o wyszukać informacje na temat obiektów występujących na danym terenie; o korzystać z aparatu fotograficznego i kamery urządzenia mobilnego o omawia podstawowe punkty regulaminu korzystania z usługi Traseo o z pomocą nauczyciela tworzy konto na portalu www.traseo.pl. <p>ALGORYTMY I SCHEMATY</p> <ul style="list-style-type: none"> o definiuje pojęcia „algorytm” i „schemat blokowy” oraz omawia sposoby znajdowania NWD. <p>KODY QR</p> <ul style="list-style-type: none"> o Generowanie kodów za pomocą odpowiednich programów 	<p>programie INKSCAPE</p> <ul style="list-style-type: none"> o wymienia operacje dotyczące koloru możliwe do wykonania w programie INKSCAPE <p>ANDROID</p> <ul style="list-style-type: none"> o korzystając z narzędzi systemu Android, wyszukać informacje potrzebne podczas planowania wycieczki; o wyszukać informacje na temat obiektów występujących na danym terenie; o korzystać z aparatu fotograficznego i kamery urządzenia mobilnego samodzielnie tworzy konto na portalu www.traseo.pl; o z pomocą nauczyciela rejestruje i publikuje przebytą trasę; o podczas rejestracji trasy zaznacza ciekawe miejsca na mapie i dodaje zdjęcia. <p>ALGORYTMY I SCHEMATY</p> <ul style="list-style-type: none"> o opisuje algorytm Euklidesa. 	<p>PODSTAWY GRAFIKI KOMPUTEROWEJ. INKSCAPE</p> <ul style="list-style-type: none"> o charakteryzuje rodzaje grafiki komputerowej, zapisuje obrazy w różnych formatach o wyjaśnia, czym jest plik, wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku o samodzielnie wyszukuje narzędzia programu graficznego i odpowiednio ich używa, charakteryzuje formaty graficzne i omawia różnice pomiędzy nimi o pracuje na warstwach podczas tworzenia animacji w programie INKSCAPE, korzysta z przekształceń obrazu w programie INKSCAPE. tworzy animacje o zapisuje obraz w wybranym formacie drukuje obraz z pliku. o wykonuje w programie INKSCAPE operacje dotyczące koloru o wyjaśnia, czym jest rozdzielczość obrazu, charakteryzuje parametry skanowania i drukowania obrazu,
--	---	--	---

**Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r.
i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era**

		KODY QR <ul style="list-style-type: none"> ○ Projektowanie kodu z obrazem 	<ul style="list-style-type: none"> ○ poprawia jakość zdjęcia ○ samodzielnie wyszukuje różne narzędzia i poznaje możliwości programu graficznego ○ fotomontaże według własnego pomysłu, korzysta z możliwości dodawania i usuwania obszarów do zaznaczenia ANDROID <ul style="list-style-type: none"> ○ korzystając z narzędzi systemu Android, wyszukać informacje potrzebne podczas planowania wycieczki; ○ wyszukać informacje na temat obiektów występujących na danym terenie; ○ korzystać z aparatu fotograficznego i kamery urządzenia mobilnego ○ samodzielnie rejestruje i publikuje przebytą trasę. ○ opisuje zarejestrowaną i opublikowaną trasę, stosując trafne i wyczerpujące komentarze
--	--	---	---

*Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie 4, 5, 6, 7, 8 szkoły podstawowej zgodny z podstawą programową z 2017 r.
i programem "Lubię to!" Wyd. Nowa Era*

			ALGORYTMY I SCHEMATY <ul style="list-style-type: none">○ stosuje obie wersje algorytmu Euklidesa.○ realizuje projekty własne KODY QR <ul style="list-style-type: none">○ Stworzenie zespołowo gry za pomocą kodów
--	--	--	--