

**INFORMATYKA – WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY SZKOLNE**

**SZKOŁA PODSTAWOWA Z ODDZIAŁEM PRZEDSZKOLNYM W ZWRÓCONEJ**

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.

**Uczeń może w trakcie semestru trzykrotnie zgłosić nieprzygotowanie do zajęć. Każde zgłoszenie zostaje odnotowane w dzienniku elektronicznym Vulcan. Przy każdym następnym nieprzygotowaniu uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną, aż do końca semestru.**

**Uczeń nieobecny podczas zajęć programowych, na których omawiana była nowa porcja materiału lub ćwiczenia, za które uczniowie w szkole byli oceniani, powinien samodzielnie dowiedzieć się, jaki materiał był realizowany i go uzupełnić. Po powrocie do szkoły z nieobecności uczeń ma 2 tygodnie czasu na wykonanie zaległych ćwiczeń i uzupełnienie materiału. Po tym czasie nastąpi sprawdzenie zaległości a uczeń otrzyma brakującą ocenę.**

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym,</li> <li>zmienia wielkość czcionki w dokumencie tekstowym,</li> <li>określa elementy, z których składa się tabela,</li> <li>wstawia do dokumentu tekstowego tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy,</li> <li>zmienia tło strony w dokumencie tekstowym,</li> <li> dodaje do dokumentu tekstowego obraz z pliku,</li> <li>wstawia kształty do dokumentu tekstowego,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ustawia pogrubienie, pochYLENIE (kursywę) i podkreślenie tekstu,</li> <li>zmienia kolor tekstu,</li> <li>wyrównuje akapit na różne sposoby,</li> <li>umieszcza w dokumencie obiekt <b>WordArt</b> i formatuje go,</li> <li>w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze,</li> <li>ustawia styl tabeli, korzystając z szablonów dostępnych w programie Word,</li> <li> dodaje obramowanie strony,</li> <li>zmienia rozmiar i położenie elementów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu,</li> <li>podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter,</li> <li>sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia,</li> <li>zmienia w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego kolor cieniowania komórek oraz ich obramowania,</li> <li>formatuje tekst w komórkach tabeli,</li> <li>zmienia wypełnienie i obramowanie kształtu wstawionego do dokumentu tekstowego,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu,</li> <li>używa w programie Word opcji <b>Pokaż wszystko</b> do sprawdzenia formatowania tekstu,</li> <li>tworzy wcięcia akapitowe,</li> <li>korzysta z narzędzia <b>Rysuj tabelę</b> do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli wstawionych do dokumentu tekstowego,</li> <li>korzysta z narzędzi na karcie <b>Formatowanie</b> do podstawowej obróbki graficznej obrazów</li> </ul>

**INFORMATYKA – WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY SZKOLNE  
SZKOŁA PODSTAWOWA Z ODDZIAŁEM PRZEDSZKOLNYM W ZWRÓCONEJ**

<ul style="list-style-type: none"> <li>ustala cel wyznaczonego zadania w prostym ujęciu algorytmicznym,</li> <li>wczytuje do gry tworzonej w Scratchu gotowe tło z pliku,</li> <li> dodaje postać z biblioteki do projektu tworzonego w Scratchu,</li> <li> buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie,</li> <li> korzysta z bloków z kategorii <b>Pisak</b> do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka,</li> <li> dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej,</li> <li> wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie,</li> <li> wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt <b>Album fotograficzny</b> i dodaje do niego zdjęcie z dysku,</li> <li> tworzy prostą prezentację multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia,</li> <li> dodaje do prezentacji muzykę z pliku,</li> <li> dodaje do prezentacji film z pliku,</li> <li> podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z internetu,</li> <li> omawia budowę okna programu Pivot Animator,</li> <li> tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek,</li> <li> uruchamia edytor postaci,</li> <li> współpracuje w grupie podczas pracy nad wspólnymi projektami.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego,</li> <li> zbiera dane niezbędne do osiągnięcia celu,</li> <li> osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu w sposób algorytmiczny,</li> <li> samodzielnie rysuje tło dla gry tworzonej w Scratchu,</li> <li> ustala miejsce obiektu na scenie, korzystając z układu współrzędnych,</li> <li> w budowanych skryptach zmienia grubość, kolor i odcień pisaka,</li> <li> wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów,</li> <li> zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu,</li> <li> dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej,</li> <li> zmienia układ obrazów w obiekcie <b>Album fotograficzny</b> w prezentacji multimedialnej,</li> <li> dodaje do prezentacji obiekt <b>WordArt</b>,</li> <li> dodaje przejścia między slajdami,</li> <li> dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej,</li> <li> ustawia odtwarzanie na wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji,</li> <li> ustawia odtwarzanie w pętli muzyki wstawionej do prezentacji,</li> <li> zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na <b>Automatycznie</b> lub <b>Po kliknięciu</b>,</li> <li> dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia obramowanie i wypełnienie obiektu <b>WordArt</b>,</li> <li> analizuje problem i przedstawia różne sposoby jego rozwiązania,</li> <li> wybiera najlepszy sposób rozwiązania problemu,</li> <li> buduje w Scratchu skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy,</li> <li> buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat,</li> <li> dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie,</li> <li> podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji,</li> <li> formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie <b>Formatowanie</b>,</li> <li> określa czas trwania przejścia slajdu,</li> <li> określa czas trwania animacji na slajdach,</li> <li> zapisuje prezentację multimedialną jako plik wideo,</li> <li> zmienia wygląd dodatkowych elementów wstawionych do prezentacji,</li> <li> w programie Pivot Animator tworzy animację składającą się z większej liczby klatek i przedstawiającą postać podczas konkretnej czynności,</li> <li> modyfikuje postać dodaną do projektu,</li> <li> wykonuje rekwizyty dla postaci wstawionych do animacji.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wstawionych do dokumentu tekstowego,</li> <li> w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy,</li> <li> dodaje drugi poziom do tworzonej siebie gry w Scratchu,</li> <li> używa zmiennych podczas programowania,</li> <li> buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne,</li> <li> dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne,</li> <li> umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej,</li> <li> dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej,</li> <li> korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint,</li> <li> korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint,</li> <li> zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przedstawianej w prezentacji,</li> <li> tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, tworząc dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących,</li> <li> tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci.</li> </ul>
--	---	--	---

	<p>i pola tekstowe,</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• dodaje tło do animacji tworzonej w programie Pivot Animator,</li><li>• tworzy nowe postaci w edytorze dostępnym w programie Pivot Animator i dodaje je do swoich animacji.</li></ul>		
--	--	--	--

**Aneks do kryteriów oceniania informatyki – nauczanie zdalne**

1. Nauczanie zdalne w/w przedmiotu prowadzone jest w formie:
  - materiałów przesyłanych poprzez dziennik elektroniczny Vulcan, platformę Office365 lub na adres e-mail ucznia (np. linki do stron z materiałami edukacyjnymi, tematy do samodzielnego opracowania w oparciu o podane źródło, zadania domowe)
  - materiałów zawartych w plikach umieszczonych w Chmurze na dysku wskazanym przez nauczyciela
  - wskazówek i instrukcji przekazanych poprzez komunikatory (np. Teams, Meet)
  - lekcji on-line (np. Teams).
2. Lekcje w/w przedmiotów odbywają się w dniach ujętych w planie lekcji klasy, a lekcje on-line odbywają się zgodnie z ustalonymi wcześniej terminami.
3. Do zadań lub tematów, nad którymi uczeń pracuje samodzielnie nauczyciel podaje szczegółowe instrukcje (instrukcja „krok po kroku”).
4. Zadania domowe podawane są w dzienniku elektronicznym w zakładce „zadania domowe” lub innych formach przekazu elektronicznego i zawierają informację o formie oraz terminie dostarczenia zadania nauczycielowi.
5. Testy, kartkówki i sprawdziany, które są podstawą do oceny uczniowie rozwiązują na platformie edukacyjnej w ściśle określonym czasie (data i godzina), o którym uczniowie będą powiadomieni z kilkudniowym wyprzedzeniem (np. zapis w dzienniku elektronicznym w zakładce „sprawdziany”).
6. Testy, karty pracy i zadania sprawdzające wiedzę (również te online) uczeń rozwiązuje samodzielnie.
7. Nauczyciel informuje uczniów, iż po wyznaczonym terminie prace będą oceniane na ocenę niedostateczną i będą traktowane jak brak zadania, czy nieobecność na kartkówce, teście czy sprawdzianie.
8. Termin oceniania prac – jak dotychczas, zgodnie z WSO.
9. Uczeń może być oceniany podczas rozmowy on-line (Teams lub inny komunikator) w czasie rzeczywistym (lekcja on-line zgodnie z zaplanowanym terminem).
10. Wszystkie oceny uzyskane przez uczniów w czasie trwania nauki zdalnej wpisane zostaną do dziennika elektronicznego, co jest również formą informacji zwrotnej dla ucznia
11. Nauczyciel może przekazać uczniowi informację zwrotną (zgodnie z WSO), aby uczeń pracując samodzielnie miał możliwość poprawy oceny.

**INFORMATYKA – WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY SZKOLNE**

**SZKOŁA PODSTAWOWA Z ODDZIAŁEM PRZEDSZKOLNYM W ZWRÓCONEJ**

- 12. Brak reakcji ze strony ucznia na wysłane zadanie skutkuje oceną niedostateczną.
- 13. Zwolnienie ucznia od obowiązku przystąpienia do testu, kartkówki, sprawdzianu lub odrobienia zdania domowego możliwe jest na podstawie przedstawionego zwolnienie lekarskiego lub usprawiedliwienie rodzica - choroba ucznia).
- 14. Uczeń ma możliwość poprawienia ocen otrzymanych za zadanie otrzymane w czasie e- nauczania w sposób i w terminie wskazanym przez nauczyciela.
- 15. Na czas nauczania zdalnego wagi ocen pozostają bez zmian.
- 16. Ocenie podlega również zaangażowanie, systematyczność oraz wkład pracy ucznia z uwzględnieniem jego indywidualnych możliwości.
- 17. Zasady pracy i oceny zdalnej uczniów opierają się na Wewnętrznych Zasadach Oceniania zawartych w Statucie Szkoły.
- 18. Ewentualne problemy wynikające z zadawanych prac będą rozwiązywane indywidualnie z rodzicami w kontakcie on-line.

Progi procentowe na poszczególne oceny ze sprawdzianów, testów itp

<b>Procenty</b>	<b>Ocena</b>
0-29%	niedostateczny
30-49%	dopuszczający
50-74%	dostateczny
75-89%	Dobry
90-100%	bardzo dobry
100% oraz bezbłędnie wykonane zadanie dodatkowe	Celujący