**I. PODSTAWA PRAWNA**

1. Rozporządzenia [Ministra Edukacji Narodowej](https://www.profinfo.pl/hasla-lex/minister-edukacji-narodowej,1901.html?utm_source=blog&utm_medium=link&utm_campaign=Zasady+oceniania+uczni%C3%B3w+wg+prawa.+Akty+reguluj%C4%85ce%2C+kryteria%2C+statut+szko%C5%82y&utm_content=Ministra+Edukacji+Narodowej) z 22 lutego 2019 roku w sprawie oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy w szkołach publicznych (Dz. U. poz. 373 z późn. zm.).
2. Rozporządzenie MEN z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu lekkim lub znacznym, kształcenia ogólnego dla szkoły branżowej I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz dla kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U. z 2017 r., poz.59 z późn. zm.)
3. Rozporządzenie MEN z 9 sierpnia 2017 r. w sprawie warunków organizacji kształcenia, wychowania i opieki dla młodzieży niepełnosprawnych, niedostosowanych społecznie   
   i zagrożonych niedostosowaniem społecznym (Dz.U. 2017 poz. 1578 z późn. zm.)
4. Program nauczania informatyki w szkole podstawowej – „Lubię to” autorstwa Michała Kęska
5. Wewnątrzszkolne Ocenianie w Zespole Szkolno-Przedszkolnym w Zawadzie.

**II. CELE OCENIANIA NA LEKCJACH INFORMATYKI**

1. Rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości   
   i umiejętności przez ucznia w stosunku do wymagań programowych (monitorowanie pracy ucznia) oraz wymagań edukacyjnych.
2. Przekazywanie uczniowi informacji o jego osiągnięciach edukacyjnych z plastyki.
3. Pomoc uczniowi w dalszym uczeniu się poprzez wskazanie, co uczeń robi dobrze,   
   co i jak wymaga poprawy oraz jak powinien się uczyć.
4. Motywowanie ucznia do dalszej pracy.
5. Dostarczanie informacji rodzicom lub prawnym opiekunom o osiągnięciach   
   i uzdolnieniach dziecka.
6. Dostarczanie nauczycielowi informacji zwrotnej na temat efektywności jego nauczania, doboru prawidłowych metod i technik pracy z uczniem.

**III. FORMY I METODY SPRAWDZANIA I OCENIANIA OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW**

1. Uczniowie mogą być oceniani:

* w sali lekcyjnej,
* za działania na rzecz szkoły i środowiska związane tematycznie z przedmiotem,
* za osiągnięcia w konkursach związanych tematycznie z przedmiotem,
* uczestnicząc w projektach edukacyjnych.

1. Obszary aktywności podlegające ocenie

* aktywność i zaangażowanie w realizację zadań
* wysiłek ucznia wkładany w realizację ćwiczenia
* stosunek ucznia do przedmiotu
* stopień przyswojenia wiadomości i wykorzystania jej w praktyce
* porządkowanie zdobytej wiedzy
* stopień zainteresowania informatyką
* zaangażowanie w pracę na lekcji
* stopień przełamywania własnych barier rozwojowych
* poczucie odpowiedzialności za własne i grupowe działanie
* przygotowanie ucznia do zajęć
* efekty działań (prace)

1. Formy aktywności podlegające ocenie:

* ćwiczenia praktyczne
* kartkówki, sprawdziany
* odpowiedź ustna (znajomość podstawowych terminów z zakresu informatyki)
* prace domowe
* uczestnictwo w konkursach informatycznych
* praca w grupie
* wykonywanie prac dodatkowych

**IV. ZASADY OCENIANIA**

* ***odpowiedź ustna*** – zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem, właściwe posługiwanie się pojęciami, zawartość merytoryczną wypowiedzi, sposób formułowania wypowiedzi.
* ***kartkówki*** są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech).
* ***ćwiczenia praktyczne*** obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji   
  (wartość merytoryczna, stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia, dokładność wykonania polecenia, staranność i estetyka).
* ***praca domowa*** - pisemna lub ustna forma ćwiczenia umiejętności i utrwalania wiadomości zdobytych przez ucznia podczas lekcji; wykonana na komputerze, w zeszycie lub w innej formie zleconej przez nauczyciela, samodzielność, poprawność i estetyka wykonania
* ***praca w grupie*** – organizacja, podział zadań, komunikacja, prezentacja zadania, poczucie odpowiedzialności za działalność własną i grupy, poziom wiedzy i umiejętność rozwiązywania problemów, realizacja projektów;
* ***szczególne osiągnięcia*** uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych (szkolnych   
  i międzyszkolnych)
* ***udział w projekcie edukacyjnym*** – zaangażowanie, samodzielność, systematyczność, umiejętność korzystania z różnych źródeł informacji, umiejętność prezentacji, postawę proekologiczną.

**V. SPOSÓB WYSTAWIENIA OCENY KLASYFIKACYJNEJ**

1. Przy wystawianiu ocen śródrocznych i rocznych nie przewiduje się dodatkowych prac umożliwiających podnoszenie proponowanej oceny.

2. Ocena śródroczna lub roczna nie jest średnią ocen cząstkowych.

3. Przy wystawieniu oceny rocznej uwzględnia się pracę i wyniki z całego roku.

4. O ocenie pozytywnej uczeń powinien być poinformowany 14 dni przed klasyfikacją,   
o ocenie niedostatecznej – miesiąc wcześniej.

**VI. USTALENIA DODATKOWE**

1. Obowiązkiem każdego ucznia jest przygotowanie się do lekcji.
2. Ocen z kartkówek, odpowiedzi ustnych i ćwiczeń praktycznych, poza oceną niedostateczną, nie można poprawić.
3. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach (wynikające np.   
   z nieobecności), drogą indywidualnych konsultacji z nauczycielem (także online).
4. W przypadku ponad 50% nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach, które uniemożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny semestralnej lub końcowej, należy stosować przepisy WSO.
5. W sytuacji, gdy uczeń odda jako swoją pracę wykonaną przez osoby trzecie lub będącą plagiatem - otrzymuje ocenę niedostateczną bez możliwości jej poprawienia.
6. W przypadku posiadania przez ucznia opinii lub orzeczenia PPP nauczyciel zobowiązany jest dostosować wymagania edukacyjne lub metody pracy do zaleceń poradni   
   i możliwości ucznia.

**VII. ZASADY UZUPEŁNIANIA BRAKÓW I POPRAWIANIA OCEN**

1. Sprawdziany są obowiązkowe. Oceny ze sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać raz w semestrze, po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem.
2. Ocen ze sprawdzianów wyższych niż ocena dopuszczająca nie można poprawić.
3. Ocen z kartkówek, odpowiedzi ustnych i ćwiczeń praktycznych nie można poprawić.
4. Nauczyciel informuje ucznia o otrzymanej ocenie z ostatniej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.
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. Sposób poprawiania klasyfikacyjnej oceny semestralnej lub rocznej regulują przepisy WSO i rozporządzenia MEiN.

**Sposób informowania uczniów o ich postępach i brakach**

* ustny komentarz nauczyciela i ocena po wykonaniu przez ucznia określonej pracy lub zadania
* omówienie i ocena odpowiedzi ustnych
* uczeń ma prawo do poprawy uzyskanej oceny negatywnej z nieoddanej pracy w czasie ustalonym wspólnie z nauczycielem

**VII. SZCZEGÓŁOWE WYMAGANIA EDUKACYJNE.**

***Ocena celująca:***

* w wysokim stopniu opanował wiedzę i umiejętności z informatyki określone programem nauczania;
* biegle posługuje się zdobytymi wiadomościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych lub praktycznych używając fachowej terminologii, proponuje rozwiązania nietypowe;
* bierze udział w międzyszkolnych i wyższych konkursach informatycznych i osiąga sukcesy;
* zna wymagane pojęcia i terminologię komputerową;
* perfekcyjnie i z dużą swobodą posługuje się usługami internetowymi, oprogramowaniem komputerowym wykorzystując opcje o wysokim stopniu trudności;
* wykonuje ćwiczenia, prace i projekty z dużym stopniem samodzielności i własnej inwencji złożonością oraz bogactwem użytych efektów i opcji, pomysłowością, oryginalnością,   
  a także wysokimi walorami estetycznymi;
* przestrzega norm obowiązujących w pracowni komputerowej, internetowej netykiety,   
  a także zasad związanych z przestrzeganiem praw autorskich;
* wykonuje z własnej inicjatywy dodatkowe prace, wykonuje prace na rzecz szkoły   
  i pracowni;

***Ocena bardzo dobra:***

* wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery
* 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
* charakteryzuje rodzaje grafiki komputerowej
* zapisuje obrazy w różnych formatach
* wyjaśnia, czym jest plik
* wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku
* wyjaśnia, czym jest rozdzielczość obrazu
* charakteryzuje parametry skanowania i drukowania obrazu
* poprawia jakość zdjęcia
* wyjaśnia różnicę pomiędzy ukrywaniem a usuwaniem warstwy
* wyjaśnia, czym jest i do czego służy Schowek
* łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP
* wskazuje różnice między warstwą Tło a innymi warstwami obrazów w programie GIMP
* pracuje na warstwach podczas tworzenia animacji w programie GIMP
* korzysta z przekształceń obrazów w programie GIMP
* wyjaśnia różnice pomiędzy klasami sieci komputerowych
* dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb
* korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych
* samodzielnie buduje złożone schematy blokowe do przedstawiania różnych algorytmów
* konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach
* konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch
* dodaje nowe (trudniejsze) poziomy do gry tworzonej w języku Scratch
* 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 tekstu
* rozumie różne zastosowania krojów pisma w dokumencie tekstowym
* zna i charakteryzuje wszystkie układy obrazu względem tekstu
* grupuje obiekty w edytorze tekstu
* wymienia wady i zalety różnych technik umieszczania obrazu w dokumencie tekstowym i stosuje te techniki
* wymienia trzy rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym, oraz ich aplikacje źródłowe
* formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego
* wstawia do dokumentu tekstowego równania o wyższym stopniu trudności
* zna zasady stosowania w tekście spacji nierozdzielających
* stosuje tabulatory specjalne
* tworzy listy wielopoziomowe
* stosuje w listach ręczny podział wiersza
* wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym
* różnicuje treść nagłówka i stopki dla parzystych i nieparzystych stron dokumentu tekstowego
* wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje
* zapisuje dokument tekstowy w formacie PDF

***Ocena dobra:***

* wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery,
* opisuje rodzaje pamięci masowej
* omawia jednostki pamięci masowej
* 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
* sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery
* zabezpiecza komputer przez wirusami, instalując program antywirusowy
* wymienia trzy formaty plików graficznych
* tworzy w programie GIMP kompozycje z figur geometrycznych
* ustawia parametry skanowania i drukowania obrazu
* wykonuje w programie GIMP operacje dotyczące koloru,
* korzysta z podglądu wydruku dokumentu
* używa skrótów klawiszowych do wycinania, kopiowana i wklejania fragmentów obrazu
* wyjaśnia, czym jest Selekcja w edytorze graficznym
* charakteryzuje narzędzia Selekcji dostępne w programie GIMP
* używa narzędzi Selekcji dostępnych w programie GIMP
* zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP
* kopiuje teksty znalezione w Internecie i wkleja je do innych programów komputerowych
* zapamiętuje znalezione strony internetowe w pamięci przeglądarki
* korzysta z komunikatorów internetowych do porozumiewania się ze znajomymi
* wkleja do edytora tekstu obrazy pobrane z Internetu
* opisuje algorytm w postaci schematu blokowego
* wymienia przykładowe środowiska programistyczne
* stosuje podprogramy w budowanych algorytmach
* wykorzystuje sytuacje warunkowe w budowanych algorytmach
* używa zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch
* wykorzystuje sytuacje warunkowe w skryptach budowanych w języku Scratch
* konstruuje procedury bez parametrów w języku Scratch
* używa sytuacji warunkowych w skryptach budowanych w języku Scratch
* korzysta ze zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch
* wykorzystuje pętle powtórzeniowe (iteracyjne) w skryptach budowanych w języku Scratch
* otwiera dokument utworzony w innym edytorze tekstu
* zapisuje dokument tekstowy w dowolnym formacie
* kopiuje parametry formatowania tekstu
* wymienia kroje pisma
* wymienia cztery zasady redagowania dokumentu tekstowego
* wymienia cztery zasady doboru formatowania tekstu
* stosuje zasady redagowania tekstu
* przycina obraz wstawiony do dokumentu tekstowego
* formatuje obraz z wykorzystaniem narzędzi z grupy Dopasowywanie
* zna co najmniej trzy układy obrazu względem tekstu
* wyjaśnia zasadę działania mechanizmu OLE
* wymienia dwa rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym
* 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

***Ocena dostateczna:***

* wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery
* opisuje najczęściej spotykanie rodzaje komputerów (komputer stacjonarny, laptop, tablet, smartfon)
* nazywa najczęściej spotykane urządzenia peryferyjne i omawia ich przeznaczenie
* przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze
* wymienia rodzaje programów komputerowych
* wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla komputerów
* 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
* opisuje zasady tworzenia dokumentu komputerowego
* zmienia ustawienia narzędzi programu GIMP
* wymienia etapy skanowania i drukowania obrazu
* wymienia operacje dotyczące koloru możliwe do wykonania w programie GIMP
* zapisuje w wybranym formacie obraz utworzony w programie GIMP
* drukuje dokument komputerowy
* wyjaśnia różnice pomiędzy kopiowaniem a wycinaniem
* omawia przeznaczenie warstw obrazu w programie GIMP
* tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP
* umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP
* stosuje podstawowe narzędzia Selekcji
* tworzy proste animacje w programie GIMP
* używa narzędzia Inteligentne nożyce programu GIMP do tworzenia fotomontaży
* sprawnie posługuje się przeglądarką internetową
* wymienia rodzaje sieci komputerowych
* omawia budowę prostej sieci komputerowej
* wyszukuje informacje w Internecie
* przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z sieci i Internetu
* pobiera różnego rodzaju pliki z Internetu
* dodaje załączniki do wiadomości elektronicznych
* przestrzega postanowień licencji, którymi objęte są materiały pobrane z Internetu
* unika zagrożeń związanych z komunikacją internetową
* wymienia etapy rozwiązywania problemów
* opisuje algorytm w postaci listy kroków
* omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym
* tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne
* tłumaczy, do czego używa się zmiennych w programach
* przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego
* omawia budowę okna programu Scratch
* wyjaśnia, czym jest skrypt w języku Scratch
* stosuje powtarzanie poleceń (iterację) w budowanych skryptach
* dodaje nowe duszki w programie Scratch
* dodaje nowe tła w programie Scratch
* wyjaśnia pojęcia: *akapit*, *wcięcie*, *margines*
* tworzy nowe akapity w dokumencie tekstowym
* stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu
* korzysta ze słownika ortograficznego w edytorze tekstu
* korzysta ze słownika synonimów w edytorze tekstu
* wymienia trzy zasady redagowania dokumentu tekstowego
* wymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstu
* stosuje różne sposoby otaczania obrazu tekstem
* korzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu tekstowego
* przemieszcza obiekty w dokumencie tekstowym
* osadza obraz w dokumencie tekstowym
* modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym
* stawia i modyfikuje obraz jako nowy obiekt w dokumencie tekstowym
* stosuje indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowym
* wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności
* wymienia zastosowania tabulatorów w edytorze tekstu,
* stosuje spację nierozdzielającą w edytorze tekstu
* 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
* przygotowuje harmonogram w edytorze tekstu
* przygotowuje kosztorys w edytorze tekstu

***Ocena dopuszczająca:***

* wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputery
* identyfikuje elementy podstawowego zestawu komputerowego
* wyjaśnia, czym jest program komputerowy
* wyjaśnia, czym jest system operacyjny
* uruchamia programy komputerowe
* 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 GIMP
* stosuje filtry w edytorze grafiki GIMP
* zaznacza, kopiuje, wycina i wkleja fragmenty obrazu w edytorze grafiki GIMP
* tworzy animacje w edytorze grafiki GIMP
* wyjaśnia, czym są sieć komputerowa i Internet
* przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z Internetu
* przestrzega zasad netykiety w komunikacji internetowej
* tworzy, wysyła i odbiera pocztę elektroniczną
* wyjaśnia, czym jest algorytm
* wyjaśnia, czym jest programowanie
* wyjaśnia, czym jest program komputerowy
* buduje proste skrypty w języku Scratch
* 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
* wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do dokumentu tekstowego
* korzysta z domyślnych tabulatorów w edytorze tekstu
* drukuje dokument tekstowy
* wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę
* wstawia do dokumentu tekstowego listy numerowaną lub wypunktowaną
* wstawia nagłówek i stopkę do dokumentu tekstowego
* wyszukuje słowa w dokumencie tekstowym
* wstawia przypisy dolne w dokumencie tekstowym
* dzieli cały tekst na kolumny
* odczytuje statystyki z dolnego paska okna dokumentu

***Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:*** nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą.

**Aneks do kryteriów oceniania z informatyki  
– ocenianie w trybie zdalnego nauczania:**

1. Zdalna realizacja treści z podstawy programowej odbywać się będzie z wykorzystaniem narzędzi wskazanych przez nauczyciela.
2. Zdalne monitorowanie i ocenianie postępów uczniów odbywać się będzie poprzez:
   1. odpowiedzi ustne z wykorzystaniem platformy do komunikacji online,
   2. pliki z ćwiczeniami z informatyki przesyłane są przez ucznia na wskazany przez nauczyciela adres e-mail w określonym terminie. Wszystkie formy zaplanowane przez prowadzącego zajęcia są obowiązkowe tzn. uczeń musi je wykonać. Zostaną one ocenione zgodnie z kryteriami.

Za prace niesamodzielne uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną i nie ma możliwości ich poprawienia.

1. Pozostałe ustalenia są zgodne z wcześniej podanymi kryteriami oceniania.
2. Na czas nauczania zdalnego kategorie ocen pozostają bez zmian.
3. Nie poprawia się ocen z kart pracy.
4. Nieprzygotowanie – czyli nieodesłanie zadania zleconego przez nauczyciela traktowane jest każdorazowo jako nieprzygotowanie do zajęć.
5. Poprawa ocen - uczeń ma możliwość poprawienia ocen otrzymanych za zadania wykonywane w czasie e-nauczania w ciągu dwóch tygodni.
6. Kryteria oceniania prac uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnym zgodne   
   z zaleceniami poradni psychologiczno-pedagogicznej.

*Opracowała:*

*nauczyciel informatyki w Zespole Szkolno-Przedszkolnym* *w Zawadzie*

*Barbara Chmielnicka*