

SZCZEGÓŁOWE WARUNKI I SPOSÓB OCENIANIA WEWNĄTRZSZKOLNEGO (SWiSOW) Z INFORMATYKI

➤ Nauczyciele informatyki w r. sz. 2023/2024:

Agnieszka Kubica
Artur Zakrzewski

- **Obowiązujące pomoce dydaktyczne:** Podręcznik przewidziany dla danego oddziału.
- **Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów:**

<p>Za co będzie można otrzymać oceny?</p>	<p>KLASA 4</p> <p>1) W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none">• 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. <p>2) W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none">• 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,• wykorzystuje polecenia sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne,• programuje konsekwencje zajścia zdarzeń,
---	--

- sprawdza, czy zbudowane 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,
- tworzy w dokumentach listy wielopoziomowe,
- zapisuje efekty 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,
- wymienia i klasyfikuje przeznaczenie urządzeń wejścia i wyjścia,
- 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 uczniów:

- 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.

KLASA 5

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 dokumenty tekstowe,
 - wymienia zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,

- | | |
|--|---|
| | <ul style="list-style-type: none">• 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,• omawia budowę tabeli,• dodaje do tabeli kolumny i wiersze,• usuwa z tabeli kolumny i wiersze,• 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,• tworzy animacje i gry w wizualnym języku programowania,• przygotowuje plan tworzonej gry,• 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,• opracowuje kolejne etapy swojej gry,• określa położenie elementów na ekranie, wykorzystując układ współrzędnych,• sprawdza, czy zbudowane skrypty działają zgodnie z oczekiwaniami, poprawia ewentualne błędy,• objaśnia zasadę działania zbudowanych skryptów,• 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.

KLASA 6

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,
- wyjaśnia zasadę działania chmury internetowej,
- zakłada foldery w chmurze internetowej do porządkowania gromadzonych w niej danych,
- tworzy, edytuje i formatuje dokumenty bezpośrednio w chmurze internetowej,
- udostępnia dokumenty znajdujące się w chmurze,
- 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,
- omawia budowę interfejsu programu GIMP,
- wyjaśnia zasadę działania warstw w obrazach tworzonych w programie GIMP,

	<ul style="list-style-type: none">• tworzy i edytuje obrazy w programie GIMP, wykorzystując narzędzia z przybornika programu,• wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP,• używa programu GIMP do tworzenia fotomontaży,• retuszuje zdjęcia, korzystając z programu GIMP,• zapisuje efekty pracy we wskazanym miejscu,• porządkuje zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach. <p>3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczniów:</p> <ul style="list-style-type: none">• 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. <p>4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczniów:</p> <ul style="list-style-type: none">• 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,• udostępnia dokumenty i foldery zgromadzone w chmurze internetowej,• współpracuje z innymi osobami, edytując dokumenty w chmurze internetowej,
--	--

- wykorzystuje serwis internetowy Scratcha do dzielenia się swoimi projektami z innymi członkami tej społeczności oraz do wyszukiwania pomysłów na własne projekty.

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.

KLASA 7

6. 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,
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczniów:
 - wymienia formaty plików graficznych,
 - tworzy kompozycje graficzne w edytorze grafiki,
 - wykonuje zdjęcia i poddaje je obróbce oraz nagrywa filmy,
 - tworzy dokumenty komputerowe różnego typu i zapisuje je w plikach w różnych formatach,
 - sprawdza rozmiar pliku lub folderu,
 - wykorzystuje chmurę obliczeniową podczas pracy,
 - wyszukuje w sieci informacje i inne materiały niezbędne do wykonania zadania,
 - opisuje budowę znaczników języka HTML,
 - omawia strukturę pliku HTML,
 - tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją do pliku,
 - formatuje tekst na stronie internetowej utworzonej w języku HTML,
 - dodaje obrazy, hiperłącza, wypunktowania oraz tabele do strony internetowej utworzonej w języku HTML,

	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy podstrony dla utworzonej przez siebie strony internetowej, • pisze i formatuje tekst w dokumencie tekstowym, • umieszcza w dokumencie tekstowym obrazy oraz symbole i formatuje je, • łączy ze sobą teksty w edytorze tekstu, • dzieli tekst na kolumny, • wstawia do tekstu tabele, • wykorzystuje słowniki dostępne w edytorze tekstu, • dodaje spis treści do dokumentu tekstowego, • wykorzystuje szablony do tworzenia dokumentów tekstowych, • drukuje przygotowane dokumenty oraz skanuje papierowe wersje dokumentów, • wyjaśnia, czym jest prezentacja multimedialna i jakie ma zastosowania, • opisuje cechy dobrej prezentacji multimedialnej, • przedstawia określone zagadnienia w postaci prezentacji multimedialnej, • dodaje do prezentacji multimedialnej przejścia oraz animacje, • wykorzystuje możliwość nagrywania zawartości ekranu do przygotowania np. samouczka, • montuje filmy w podstawowym zakresie: przycinanie, zmiana kolejności scen, dodawanie tekstów i ścieżki dźwiękowej, zapisywanie w określonym formacie. <p>3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • korzysta z różnych urządzeń peryferyjnych, • wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa i jakie pełni funkcje, • omawia budowę szkolnej sieci komputerowej, • wyszukuje w internecie informacje i dane różnego rodzaju (tekst, obrazy, muzykę, filmy), • sprawnie posługuje się urządzeniami elektronicznymi takimi jak skaner, drukarka, aparat fotograficzny, kamera, • prawidłowo nazywa programy, narzędzia i funkcje, z których korzysta, • wyjaśnia działanie narzędzi, z których korzysta. <p>4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • współpracuje z innymi, wykonując złożone projekty, • określa etapy wykonywania złożonego projektu grupowego, • komunikuje się z innymi przez sieć lokalną oraz przez internet, wykorzystując komunikatory, • wysyła i odbiera pocztę elektroniczną,
--	--

- selekcjonuje i ocenia krytycznie informacje znalezione w internecie.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczeń:
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
 - wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie,
 - przestrzega postanowień 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,
 - wie, czym jest netykieta, i przestrzega jej zasad, korzystając z internetu.

KLASA 8

6. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:
- wymienia etapy rozwiązywania problemów,
 - wyjaśnia, czym jest algorytm,
 - buduje algorytmy do rozwiązywania problemów,
 - wskazuje specyfikację problemu (dane, wyniki),
 - przedstawia algorytm w postaci listy kroków oraz schematu blokowego,
 - tłumaczy, na czym polega sytuacja warunkowa w algorytmie,
 - omawia możliwości wykorzystania arkusza kalkulacyjnego w różnych dziedzinach.
7. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:
- wyjaśnia, co to znaczy programować,
 - wyjaśnia, na czym polega iteracja (powtarzanie),
 - stosuje pętlę powtórzeniową w tworzonych programach,
 - stosuje sytuację warunkową w tworzonych programach,
 - wykorzystuje zmienne podczas programowania,
 - tworzy procedury z parametrami i bez parametrów,
 - oblicza największy wspólny dzielnik, wykorzystując algorytm Euklidesa,
 - wskazuje największą liczbę w zbiorze, stosując algorytm wyszukiwania,

- porządkuje elementy w zbiorze metodą wybierania, posortowania i zliczania,
 - wskazuje różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym (maszynowym),
 - wskazuje różnice pomiędzy kompilatorem a interpreterem,
 - 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,
 - wstawiając tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego, odróżnia obiekt osadzony od obiektu połączony,
 - korzysta z algorytmów liniowego, warunkowego oraz iteracyjnego podczas pracy w arkuszu kalkulacyjnym,
 - sortuje dane w tabeli arkusza kalkulacyjnego w określonym porządku,
 - wyświetla tylko wybrane dane w tabeli arkusza kalkulacyjnego, korzystając z funkcji filtrowania.
8. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:

	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z różnych urządzeń peryferyjnych, • wyszukuje w internecie informacje i dane różnego rodzaju (tekst, obrazy, muzykę, filmy), • sprawnie posługuje się urządzeniami elektronicznymi takimi jak skaner, drukarka, aparat fotograficzny, kamera, • prawidłowo nazywa programy, narzędzia i funkcje, z których korzysta, • wyjaśnia działanie narzędzi, z których korzysta. <p>9. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczniów:</p> <ul style="list-style-type: none"> • współpracuje z innymi, wykonując złożone projekty, • określa etapy wykonywania złożonego projektu grupowego, • komunikuje się z innymi przez sieć lokalną oraz przez internet, wykorzystując komunikatory, • wysyła i odbiera pocztę elektroniczną, • selekcjonuje i ocenia krytycznie informacje znalezione w internecie, • omawia najważniejsze wydarzenia w historii rozwoju komputerów, internetu i oprogramowania. <p>10. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczniów:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze, • wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie, • przestrzega postanowień 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, • wie, czym jest netykieta, i przestrzega jej zasad, korzystając z internetu. <p>Przy ustalaniu ocen śródrocznych i rocznych będą brane także pod uwagę:</p> <p><i>1) Systematyczne wykonywanie zadań domowych;</i></p> <p><i>2) Aktywność na zajęciach;</i></p> <p><i>3) Prace dodatkowe (konkursy, projekty, poprowadzenie własnej lekcji itp.)</i></p>
Sprawdziany – ile procent na jaką ocenę?	<p>98%-100% - celujący (6)</p> <p>90-97% - bardzo dobry (5)</p>

	<p>75-89 % - dobry (4) 50-74% - dostateczny (3) 30-49% - dopuszczający (2) 0-29% - niedostateczny (1)</p>
Co powinienem zrobić jeśli będę nieobecna/y na sprawdzianie?	W przypadku nieobecności na sprawdzianie w dzienniku elektronicznym pojawi się symbol 0 z komentarzem „Uczeń nieobecny”. Twoim obowiązkiem jest uzgodnić z nauczycielem termin i sposób pisania sprawdzianu na pierwszej lekcji, na której jesteś obecny na zajęciach.
Czy można poprawiać oceny bieżące?	Tak, jeżeli uznasz, że ocena którą otrzymałaś/eś Ci nie odpowiada i chcesz ponownie sprawdzić czy udało Ci się dany zakres materiału opanować na wyższą ocenę to możesz poprosić o niewpisanie oceny (w dzienniku elektronicznym wpisane będzie 0 z komentarzem: „Jeszcze nie”). Można podejść do poprawy w terminie ustalonym z nauczycielem. Jeśli nie podejdziesz do poprawy, to wpisana zostanie ocena z pierwszego testu.

- **Warunki i tryb uzyskiwania wyższej niż przewidywanej rocznej oceny klasyfikacyjnej z informatyki regulują zapisy w Statucie szkoły. Sprawdzeniu podlegają umiejętności rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów; programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych; posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi; rozwijania kompetencji społecznych; przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa na poziomie danej klasy.**

Do dokumentu dołącza się wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki.