

1. Ogólne zasady oceniania uczniów na informatyce

1. Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności. Nauczyciel analizuje i ocenia poziom wiedzy oraz umiejętności ucznia w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanych w szkole programów nauczania opracowanych zgodnie z podstawą programową przedmiotu.
2. Nauczyciel informuje ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych oraz o postępach w tym zakresie za pomocą ocen liczbowych w skali od 1 do 6 z dopuszczalnymi znakami „+” i „-” . Oceny są zapisywane w dzienniku elektronicznym.
3. Oceny są jawne dla ucznia i jego rodziców/opiekunów prawnych.
4. Każda ocena ma przypisaną wagę.
5. Na wniosek ucznia lub jego rodziców (opiekunów prawnych) nauczyciel uzasadnia ocenę w sposób określony w statucie szkoły.
6. Na wniosek ucznia lub jego rodziców (opiekunów prawnych) sprawdzone i ocenione pisemne prace kontrolne są udostępniane do wglądu uczniowi lub jego rodzicom (opiekunom prawnym).
7. Szczegółowe warunki i sposób oceniania wewnątrzszkolnego określa statut szkoły.

2. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności:

Ocenie podlegają: prace klasowe, sprawdziany, kartkówki, ćwiczenia praktyczne, odpowiedzi ustne, prace domowe, praca i aktywność na lekcji, oraz szczególne osiągnięcia.

1. Prace klasowe (waga 3) mogą być przeprowadzone w formie pracy pisemnej (na kartce) lub sprawdzać praktyczne umiejętności na komputerze, a ich celem jest weryfikacja wiadomości i umiejętności ucznia po realizacji działu podręcznika.
 - Uczeń jest informowany o planowanej pracy klasowej z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem.
 - Przed sprawdzianem nauczyciel podaje jego zakres programowy.
 - Sprawdzian może poprzedzać lekcja powtórzeniowa.
 - Reguły uzasadniania oceny ze sprawdzianu, jej poprawy oraz sposób przechowywania sprawdzianów są zgodne z WSO.
 - Praca klasowa pozwala zweryfikować wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych, od koniecznego do wykraczającego.
 - Zasady przeliczania oceny punktowej na stopień szkolny są zgodne z WSO.
2. Kartkówki (waga 2) są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech).
 - Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki.
 - Kartkówka jest oceniana w skali punktowej, a liczba punktów jest przeliczana na ocenę zgodnie z zasadami WSO. Kartkówka pozwala zweryfikować wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych, od koniecznego do wykraczającego.
 - Zasady przechowywania kartkówek reguluje WSO.
3. Sprawdziany (waga 2) są przeprowadzane w formie praktycznej pracy na komputerze, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech).
 - Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki i sprawdzianu..
 - Kartkówka jest oceniana w skali punktowej, a liczba punktów jest przeliczana na ocenę zgodnie z zasadami WSO. Sprawdzian pozwala zweryfikować wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych, od koniecznego do wykraczającego.
4. Ćwiczenia praktyczne (waga 1) obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:
 - wartość merytoryczną,
 - stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia,
 - dokładność wykonania polecenia,
 - staranność i estetykę.
5. Odpowiedź ustna obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:

- zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
 - właściwe posługiwanie się pojęciami,
 - zawartość merytoryczną wypowiedzi,
 - sposób formułowania wypowiedzi.
6. Praca domowa (waga 1) jest pisemną lub ustną formą ćwiczenia umiejętności i utrwalania wiadomości zdobytych przez ucznia podczas lekcji.
 - Pracę domową uczeń wykonuje na komputerze, w zeszycie lub w innej formie zleconej przez nauczyciela.
 - Brak pracy domowej jest oceniany zgodnie z umową między nauczycielem a uczniami, z uwzględnieniem zapisów WSO.
 - Przy wystawianiu oceny za pracę domową nauczyciel bierze pod uwagę samodzielność, poprawność i estetykę wykonania.
 7. Aktywność i praca ucznia na lekcji (waga 1) są oceniane, zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów lub oceny.
 - 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.
 - Minus uczeń może uzyskać m.in. za nieprzygotowanie do lekcji (np. brak podręcznika, zeszytu, plików potrzebnych do wykonania zadania), brak zaangażowania na lekcji.
 - Sposób przeliczania plusów i minusów na oceny: 3 „+” = 5, 3 „-” = 1
 8. Szczególne osiągnięcia uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych (szkolnych i międzyszkolnych), są oceniane zgodnie z zasadami zapisanymi w WSO.

3. 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 i wychowawcy na początku każdego roku szkolnego informują uczniów oraz ich rodziców (opiekunów prawnych) o:
 - wymaganiach edukacyjnych niezbędnych do uzyskania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki,
 - sposobach sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów,
 - warunkach i trybie uzyskania wyższej niż przewidywana oceny klasyfikacyjnej,
 - trybie odwoływania od wystawionej oceny klasyfikacyjnej.
3. Przy wystawianiu ocen śródrocznej lub rocznej nauczyciel bierze pod uwagę stopień opanowania poszczególnych działów tematycznych, oceniany na podstawie wymienionych w punkcie 2 (Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności) różnych form sprawdzania wiadomości i umiejętności. Szczegółowe kryteria wystawiania oceny klasyfikacyjnej określa WSO.

4. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen.

1. Prace klasowe, kartkówki i sprawdziany są obowiązkowe. Uczeń który nie napisał danej pracy, otrzymuje w dzienniku wpis „nb” który musi być poprawiony w ciągu 4 tygodni od daty wpisu w dzienniku lub od daty przyjęcia ucznia do szkoły po dłuższej nieobecności (np. po chorobie). Po okresie 4 tygodni przyjmuje się że uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności objętych zakresem materiału danej pracy klasowej, kartkówki lub sprawdzianu, co sygnalizuje się wystawieniem oceny 1 w miejscu zapisu „nb”
2. Oceny z prac klasowych, sprawdzianów i kartkówek uczniowie mogą poprawiać tylko raz, przychodząc na poprawę w ciągu 2 tygodni (dla sprawdzianów i kartkówek) lub 4 tygodni (dla prac klasowych) od momentu otrzymania oceny. Ocenę z poprawy wpisuje się do dziennika obok danej oceny z taką samą wagą. Poprawy są realizowane tylko podczas cotygodniowych konsultacji przedmiotowych
3. 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).
4. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach (wynikające np. z nieobecności), biorąc udział w zajęciach wyrównawczych.
5. W przypadku ponad 50% 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.

PLAN WYNIKOWY Z PRZEDMIOTU INFORMATYKA – KLASY IV

Hasło programowe	Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca). Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna). Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra). Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra). Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca). Uczeń:
Historia i budowa komputera.	<ul style="list-style-type: none"> wskazuje okres, w którym powstał pierwszy komputer wyjaśnia, do czego był używany pierwszy komputer 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów 	<ul style="list-style-type: none"> określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia etapy rozwoju maszyny liczącej i komputera 	<ul style="list-style-type: none"> przedstawia historię powstawania maszyn liczących na tle rozwoju cywilizacyjnego omawia wkład polskich matematyków w odczytanie kodu maszyny szyfrującej Enigma omawia historię rozwoju smartfona
	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, czym jest komputer wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera 	<ul style="list-style-type: none"> podaje przykłady zawodów (inne niż w podręczniku), które wymagają używania programów komputerowych, ocenia przydatność komputera w wykonywaniu tych zawodów
	<ul style="list-style-type: none"> określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze odróżnia plik od folderu 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny rozdziela elementy wchodzące w skład nazwy pliku z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia nazwy przynajmniej trzech systemów operacyjnych wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych wyjaśnia różnice między plikiem i folderem rozpoznaje znane typy plików na podstawie ich rozszerzeń samodzielnie porządkuje zawartość folderu 	<ul style="list-style-type: none"> wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki 	<ul style="list-style-type: none"> przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego Windows lub Linux
Grafika komputerowa	<ul style="list-style-type: none"> ustawia wielkość obrazu 	<ul style="list-style-type: none"> używa klawisza Shift podczas rysowania pionowych 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy rysunek statku ze szczególną 	<ul style="list-style-type: none"> przygotowuje w grupie prezentację poświęconą

	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu Krzywa 	<ul style="list-style-type: none"> • i poziomych linii • tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl 	kształtu Krzywa	starannością i dbałością o szczegóły	okrętom z XV–XVIII wieku
	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy proste tło obrazu • z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość 	<ul style="list-style-type: none"> • rysuje obiekty z wykorzystaniem Kształtów, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia • używa klawisza Shift podczas rysowania koła • pracuje w dwóch oknach programu Paint 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca • sprawnie przełącza się między otwartymi oknami • wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików • dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji • stosuje opcje obracania obiektu 	<ul style="list-style-type: none"> • wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale • tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje w grupie prezentację na temat wielkich odkryć geograficznych XV i XVI wieku
	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje tytuł plakatu • wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia Wklej z 	<ul style="list-style-type: none"> • dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu • rozmieszcza elementy na plakacie • wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki 	<ul style="list-style-type: none"> • usuwa zdjęcia i tekst z obrazu • stosuje narzędzie Selektor kolorów 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje do tytułu efekt cienia liter 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną
<ul style="list-style-type: none"> • w grupie tworzy ilustracje dotyczące wiersza własnego bądź podanego w podręczniku 					
Sieć internet	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, czym jest internet 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia zastosowania internetu 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia najważniejsze wydarzenia z historii internetu 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia kolejne wydarzenia z historii internetu 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy w grupie plakat przedstawiający rozwój internetu w Polsce
	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników sieci • podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu • wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu 	<ul style="list-style-type: none"> • omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu 	<ul style="list-style-type: none"> • dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi 	<ul style="list-style-type: none"> • wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania w internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej

	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa • podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej 	<ul style="list-style-type: none"> • odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej • wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku • wyjaśnia, czym są prawa autorskie • przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych • formułuje odpowiednie 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 	<ul style="list-style-type: none"> • wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek 	<ul style="list-style-type: none"> • rozumie pojęcie licencji typu Creative Commons • tworzy prezentację na wybrany temat, wykorzystując materiały znalezione w internecie
Podstawy programowania.	<ul style="list-style-type: none"> • buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie • uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia tło sceny • zmienia wygląd i nazwę postaci 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku • stosuje bloki powodujące obrót duszka 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje nowe duszki do projektu 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy nowe duszki w edytorze programu i buduje skrypty określające ich zachowanie na scenie
	<ul style="list-style-type: none"> • buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury • usuwa duszki z projektu 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia wielkość duszków • dostosowuje tło sceny do tematyki gry 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje blok, na którym można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku • stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka • ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz 	<ul style="list-style-type: none"> • używa bloków określających styl obrotu duszka 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy grę o zadanej tematyce, uwzględniając w niej własne pomysły
	<ul style="list-style-type: none"> • buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb 	<ul style="list-style-type: none"> • używa narzędzia Tekst do wykonania tła z instrukcją gry • tworzy zmienne i ustawia ich wartości 	<ul style="list-style-type: none"> • określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych • określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi 	<ul style="list-style-type: none"> • łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści • objaśnia 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb podanych przez użytkownika

			<ul style="list-style-type: none"> • stosuje blok określający instrukcję warunkową oraz blok powodujący powtarzanie poleceń 	poszczególne etapy tworzenia skryptu	
Edycja tekstu.	<ul style="list-style-type: none"> • używa skrótów klawiszowych: kopiuje, wklej i zapisz • stosuje podczas pracy z dokumentem skróty klawiszowe podane w tabeli w karcie pracy 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia i stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> • sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje planszę prezentującą co najmniej 12 skrótów klawiszowych
	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu dostępne w kartach 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia pojęcia: akapit, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja • pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów • stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy poprawnie sformatowane teksty • ustawia odstępy między akapitami i interlinię 	<ul style="list-style-type: none"> • opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe reguły pisania w edytorze tekstu
	<ul style="list-style-type: none"> • zapisuje menu w dokumencie tekstowym 	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów • wstawia obiekt WordArt 	<ul style="list-style-type: none"> • formatuje obiekt WordArt 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> • opracowuje plan przygotowań do podróży
	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie 	<ul style="list-style-type: none"> • używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie • stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy nowy styl do formatowania tekstu • modyfikuje istniejący styl • definiuje listy wielopoziomowe 	<ul style="list-style-type: none"> • dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje kronikę dotyczącą 8–10 wynalazków, wykorzystując różne narzędzia dostępne w edytorze tekstu
	<ul style="list-style-type: none"> • w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań 				

PLAN WYNIKOWY Z PRZEDMIOTU INFORMATYKA – KLASY V

Hasło programowe	Wymagania			
	Podstawowe		Ponad podstawowe	
	Umiejętności	Wiadomości	Umiejętności	Wiadomości
TECHNIKA KOMPUTEROWA W ŻYCIU CZŁOWIEKA	<p>Uczeń dostosowuje stanowisko pracy do wymagań bezpiecznej i higienicznej pracy.</p> <p>Uczeń charakteryzuje sposób obsługi szkolnego sprzętu komputerowego.</p>	<p>Uczeń wymienia zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem dotyczące: prawidłowej pozycji ciała i czasu pracy oraz właściwej organizacji komputerowego stanowiska pracy. Omawia prawa i obowiązki użytkownika szkolnej pracowni komputerowej. Wyjaśnia pojęcia: piractwo komputerowe, prawa autorskie. Podaje przykłady przejawów piractwa komputerowego.</p>	<p>Uczeń charakteryzuje najczęściej popełniane błędy podczas organizacji komputerowego stanowiska pracy.</p> <p>Określa, jakie elementy składają się na legalną dokumentację oprogramowania (licencja, numer licencyjny, ewentualnie karta rejestracyjna).</p> <p>Uczeń wskazuje miejsca podłączenia urządzeń zewnętrznych komputera.</p>	<p>Uczeń omawia zagrożenia dla zdrowia człowieka, jakie niesie nieprzestrzeganie zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem. Wskazuje na zagrożenia wynikające z użytkowania pirackiego oprogramowania. Omawia korzyści wynikające z legalnego użytkowania oprogramowania.</p>

<p style="text-align: center;">EDYTOR TEKSTU</p>	<p>Uczeń uruchamia edytor Word. Otwiera dokumenty i przegląda je w różnych widokach. Ustala parametry dotyczące układu strony i ocenia trafność ich doboru. Píše tekst z podziałem na akapity według zasad poprawnego wpisywania tekstu. Usuwa z tekstu usterki z zastosowaniem klawiszy do kasowania znaków. Zapisuje dokument w pliku, dobierając nazwę do zawartości. Wykorzystuje operacje zaznaczania do wprowadzania do tekstu zmian i poprawek. Wykonuje operacje na zaznaczonym fragmencie tekstu (usuwanie, przenoszenia w inne miejsce, kopiowania) za pomocą Schowka i metodą przeciągania. Stosuje poznane operacje redagowania tekstu w celu opracowania jego treści według podanego wzoru (opisu). Formatuje czcionkę w tekście według wzoru (opisu): zmienia rodzaj czcionki, jej rozmiar, styl i kolor. Ustala parametry akapitów: wyrównania, wcięcia, odstępy między wierszami według wzoru (opisu). Korzysta z podglądu wydruku w celu przygotowania dokumentu do druku. Ustala parametry drukowania. Drukuje przygotowany dokument.</p>	<p>Uczeń omawia zastosowanie edytora tekstu.</p> <p>Objaśnia budowę okna programu i jego elementów.</p> <p>Omawia sposoby zaznaczania tekstu.</p> <p>Wskazuje sposoby zmiany czcionki i jej atrybutów.</p> <p>Omawia rodzaje wyrównań tekstu i stosowanych wcięć, podaje jeden ze sposobów ich ustalania.</p>	<p>Uczeń dostosowuje okno programu do własnych potrzeb i upodobań. Redaguje własne teksty z wykorzystaniem poznanych operacji wykonywanych na fragmentach tekstu.</p> <p>Tworzy teksty z zastosowaniem indeksu górnego i dolnego. Wyróżnia fragmenty tekstu przez stosowanie wersalików i kapitalików.</p> <p>Ustala format czcionki w tekście, dobierając go do treści.</p> <p>Ustala i zmienia odstępy między akapitami.</p> <p>Nadaje tworzonym dokumentom format stosowny do treści.</p> <p>Rozmieszcza tekst w kolumnach, wykorzystując tabulatory.</p> <p>Redaguje i formatuje tekst zawierający elementy graficzne.</p> <p>Formatuje elementy graficzne umieszczone w dokumencie tekstowym.</p> <p>Redaguje i formatuje dokumenty według własnego pomysłu.</p>	<p>Uczeń omawia najważniejsze funkcje edytora tekstu. Wskazuje różnice w budowie okna w programie Word, w porównaniu z wcześniej poznanymi aplikacjami. Objąśnia różne sposoby wykonania operacji: przenoszenia, kopiowania i usuwania na zaznaczonym fragmencie tekstu. Wyjaśnia pojęcia: indeks górny i dolny, kapitaliki, wersaliki. Omawia sposób wyboru cech czcionki: indeksu górnego, indeksu dolnego, kapitalików i wersalików z polecenia CZCIONKA z menu FORMAT. Wskazuje na różne sposoby formatowania akapitu (za pomocą poleceń z menu FORMAT- AKAPIT, przycisków na pasku narzędzi lub suwaków znajdujących się na linijce). Wyjaśnia pojęcie tabulatora i omawia sposoby jego ustalania (za pomocą polecenia FORMAT- TABULATORY lub ustawiania tabulatorów na linijce). Objąśnia sposób umieszczenia w tekście rysunku wykonanego w edytorze graficznym za pomocą Schowka. Omawia sposoby wstawiania do tekstu obiektów WordArt, klipartów i rysunków zapisanych w pliku.</p>
---	---	---	---	--

<p>GRAFIKA KOMPUTEROWA</p>	<p>Uczeń wprowadza zmiany w rysunkach: usuwa usterki, uzupełnia, koloruje. Wykonuje rysunki z prostych elementów graficznych, dobierając kolor oraz narzędzie i jego cechy. Dołącza napisy do rysunków na przezroczystym lub kolorowym tle. Dobiera kolor napisu, rodzaj czcionki i jej atrybuty. Komponuje rysunki z gotowych elementów z wykorzystaniem operacji kopiowania i przenoszenia. Wykorzystuje w pracach graficznych elementy innych rysunków. Tworzy kompozycje graficzne według wzoru. Drukuje wybrany dokument bez zmiany ustawień parametrów drukowania.</p>	<p>Uczeń omawia przeznaczenie edytora grafiki.</p> <p>Wskazuje elementy okna edytora grafiki i objaśnia ich zastosowanie.</p> <p>Omawia przeznaczenie i cechy poszczególnych narzędzi edytora grafiki.</p> <p>Wyjaśnia rolę przycisków myszy w operowaniu kolorem pierwszo- i drugoplanowym.</p> <p>Omawia sposób wyboru i zmiany koloru napisu.</p> <p>Wyjaśnia sposób wyboru i zmiany rodzajów czcionki i jej atrybutów. Objasnia operacje kopiowania, przesuwania i usuwania elementów w obszarze jednego rysunku</p>	<p>Uczeń ustala atrybuty rysunku. Wykorzystuje skróty klawiszowe w pracy z edytorem grafiki. Definiuje i wykorzystuje kolory niestandardowe. Przedstawia w postaci graficznej (przy użyciu edytora grafiki) rozwiązanie prostych problemów z różnych dziedzin. Tworzy ozdobne napisy. Pozyskuje rysunki z różnych źródeł. Wstawia do tworzonego obrazu rysunek z pliku. Wykonuje rysunki i bogate kolorystycznie kompozycje graficzne z napisami według własnego projektu z wykorzystaniem pozyskanych elementów. Ustala parametry drukowania.</p>	<p>Uczeń omawia zalety edytora grafiki. Wyjaśnia pojęcie: atrybuty rysunku. Objasnia zastosowanie Schowka w operacjach kopiowania i przenoszenia elementów między rysunkami. Omawia polecenia przekształcania elementów rysunku: zmiany rozmiarów, obrotu i odbicia symetrycznego.</p>
-----------------------------------	--	--	--	--

<p>GLOBALNE ŹRÓDŁA INFORMACJI</p>	<p>Uczeń potrafi wskazać korzyści wynikające z używania komputera i dostępności do informacji.</p> <p>Rozumie i wyszczególnia zagrożenia jakie niesie za sobą używanie komputera i korzystanie z wolnego dostępu do informacji (uzależnienie, zagrożenia fizyczne, moralne, psychiczne, społeczne).</p> <p>Potrafi nawiązać kontakt i uczestniczyć w grupie dyskusyjnej.</p> <p>Umie wykorzystać mapy internetowe</p>	<p>Uczeń zna warunki umożliwiające podłączenie się do internetowej sieci.</p> <p>Rozumie znaczenie globalnego dostępu do informacji</p> <p>Potrafi wysłać odpowiednio sformułowaną wiadomość pocztową.</p>	<p>Uczeń potrafi nawiązać kontakt i uczestniczyć w grupie dyskusyjnej.</p> <p>Umie wykorzystać mapy internetowe</p>	<p>Uczeń umie do przesyłanej wiadomości dołączyć załącznik.</p> <p>Potrafi wykorzystać książkę adresową w celu usprawnienia przesyłania poczty skierowanej do wielu adresatów.</p>
<p>PREZENTACJE MULTIMEDIALNE</p>	<p>Określa pojęcia dotyczące prezentacji.</p> <p>Zna zasady tworzenia prezentacji i potrafi je zastosować.</p> <p>Wie, jak wprowadzić wykres do obrazu prezentacji i jak go formatować.</p>	<p>Potrafi dokonać wyboru obrazu prezentacji</p> <p>Umie zapisać swoją pracę jako plik typu Prezentacja oraz Pokaz programu.</p> <p>Umie wstawić do obrazu prezentacji tekst i obraz oraz zmienić tło slajdu.</p> <p>Potrafi formatować wstawiony do obrazu prezentacji tekst i obraz.</p> <p>Potrafi dodać, usunąć lub zmienić slajd.</p> <p>Umie zastosować automatyczne przejścia slajdów w prezentacji.</p> <p>Potrafi zaprogramować pokaz w odpowiednim odstępie czasowym.</p>	<p>Projektuje i wykonuje prezentację multimedialną na zadany temat.</p>	<p>Potrafi przedstawić prezentację na forum publicznym.</p> <p>Potrafi wykonać prezentację z wykorzystaniem hiperłącza między poszczególnymi jej obrazami.</p> <p>Potrafi dodać pliki audio oraz wideo.</p>

PLAN WYNIKOWY Z PRZEDMIOTU INFORMATYKA – KLASY VI

Hasło programowe	Wymagania	
	Podstawowe	Ponad podstawowe
ALGORYTM I PROGRAMOWANIE	<p>Uczeń</p> <p>Wie, co to jest algorytm i potrafi podać przykłady algorytmów oraz zbudować prosty własny algorytm.</p> <p>Wie czego służą języki programowania. Potrafi uruchomić program Logo komeniusz, zna podstawowe instrukcje grafiki żółwia.</p> <p>Umie wydać żółwiowi określone polecenie w celu wykonania konkretnego rysunku. Potrafi definiować procedury polegające na zapisywaniu powtarzających się czynności.</p> <p>Wie, na czym polega definiowanie nowej procedury.</p> <p>Potrafi zapisać projekt do pliku. Rozumie pojęcie funkcja w programie Logo.</p> <p>Rozumie pojęcia zmienna, instrukcja przypisania, instrukcja warunkowa. Zna znaczenie pojęcia rekurencja.</p>	<p>Uczeń</p> <p>Potrafi zbudować skomplikowany algorytm, wymienić różne języki programowania.</p> <p>Umie wyjaśnić pojęcia: programowanie strukturalne, procedura, instrukcja, parametr.</p> <p>Sprawnie posługuje się podstawowymi instrukcjami grafiki żółwia.</p> <p>Umie objaśnić składnię procedury.</p> <p>Potrafi dodawać parametry do definicji procedury.</p> <p>Umie narysować złożony rysunek z wykorzystaniem definiowania procedury w nowej procedurze.</p> <p>Potrafi posługiwać się wyrażeniami przy zapisie parametrów.</p> <p>Potrafi nadać wartości zmiennym w programie Logo.</p> <p>Umie wywołać procedurę rekurencyjną.</p>
ANIMACJA KOMPUTEROWA	<p>Uczeń</p> <p>Omawia budowę okna programu Pivot Animator, tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek, uruchamia okno tworzenia postaci, tworzy postać kucharza w edytorze postaci dodaje ją do projektu, współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu, przygotowuje i zmienia tło animacji, przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkodę, zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze</p>	<p>Uczeń</p> <p>Tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać, edytuje dodaną postać tworzy rekwizyty dla postaci, tworzy płynne animacje, tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci, tworzy animacje przedstawiające krótkie historie przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać, przygotowuje w grupie zabawną, kilkuminutową animację wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię</p>

<p style="text-align: center;">OBLICZENIA W ARKUSZU KALKULACYJNYM</p>	<p>Prawidłowo rozpoczyna i kończy pracę z arkuszem kalkulacyjnym wykorzystywanym na lekcji. Otwiera gotowy arkusz. Odczytuje adres komórki. Umieszcza dane w komórkach arkusza. Zapisuje w pliku zmodyfikowany arkusz. Przegląda zawartość arkusza kalkulacyjnego. Zaznacza obszar komórek. Przenosi i kopiuje zawartość komórek metodą przeciągana (wypełniania) oraz za pośrednictwem Schowka (z zastosowaniem polecenia z menu EDYCJA lub przycisków z paska narzędzi). Wypełnia komórki serią danych metodą przeciągania. Wykonuje tabele w arkuszu według wzoru (nadaje nazwy wierszom i kolumnom). Nadaje danym określony format. Formatuje tabelę według podanego wzoru (wygląd, szerokość i wysokość kolumn i wierszy, rodzaj czcionki). Wykonuje w arkuszu obliczenia, tworząc proste formuły Stosuje arkusz kalkulacyjny do rozwiązywania zadań arytmetycznych. Wykonuje obliczenia, wykorzystując w formułach poznane funkcje (SUMA, MAX, MIN, ŚREDNIA).</p>	<p>Omawia budowę okna programu. Objaśnia zastosowanie charakterystycznych elementów okna arkusza kalkulacyjnego. Omawia podstawowe operacje wykonywane w oknie arkusza. Rozróżnia skoroszyt i arkusz oraz wyjaśnia sposób operowania nimi. Wyjaśnia pojęcia: kolumna, wiersz, komórka, pasek formuły, obszar roboczy, pole nazwy, zakładka, adres komórki, zakres komórek, komórka aktywna. Objaśnia sposoby umieszczania danych w komórkach. Wymienia typy danych wprowadzanych do arkusza. Opisuje standardowe rozmieszczenie danych różnych typów w komórkach arkusza. Omawia zasady tworzenia i przeznaczenie formuł.</p>	<p>Wybiera optymalny sposób poruszania się po arkuszu kalkulacyjnym. Wykorzystuje różne sposoby wprowadzania zmian do komórek arkusza. Charakteryzuje różnicę między odpowiednimi typami danych. Projektuje tabelę w arkuszu kalkulacyjnym. Dobiera właściwy format danych. Ustala parametry formatowania tabeli arkusza w celu właściwego eksponowania jej zawartości. Zapisuje złożone wyrażenia arytmetyczne w postaci formuł. Stosuje optymalne metody wprowadzania danych i formuł do komórek arkusza kalkulacyjnego. Analizuje skutki kopiowania formuł i wypełniania komórek formułami, w których zastosowano adresowanie względne. Wykorzystuje poznane narzędzia i dostępne w arkuszu kalkulacyjnym operacje do wykonania obliczeń dla różnych zestawów danych</p>	<p>Omawia zastosowanie arkusza kalkulacyjnego. Omawia sposoby poruszania się po arkuszu. Podaje przykłady wykorzystania menu EDYCJA do wypełniania komórek. Wymienia elementy formatowania. Objaśnia zastosowanie poleceń formatowania tabeli. Porównuje formuły tworzone z liczb z formułami zawierającymi odwołania do komórek arkusza. Uczeń wyjaśnia pojęcia: funkcja, argument, omawia przykłady funkcji, sposobu ich zapisu i wykorzystania w formułach, wyjaśnia różnice w występowaniu w formułach odwołań do komórek za pomocą adresu względnego i adresu bezwzględnego.</p>
--	---	---	---	---

<p style="text-align: center;">BAZA DANYCH</p>	<p>Umie wymienić przykłady internetowych baz danych. Umie wymienić zastosowania bazy danych. Umie wprowadzić dane do bazy danych. Umie przeglądać bazę danych. Umie wyszukać dane w bazie danych z wykorzystaniem filtra.</p>	<p>Wie, co to jest baza danych. Zna rodzaje baz danych. Zna podstawowe pojęcia: kolumna, wiersz, rekord, pole. Wie, do czego służy korespondencja seryjna.</p>	<p>Umie formułować zapytania w internetowej bazie danych. Umie korzystać z książki adresowej do wyszukania danych. Umie posortować bazę rosnąco i malejąco.</p>	<p>Wie, w jakich programach można tworzyć bazy danych.</p>
---	---	--	---	--

PLAN WYNIKOWY Z PRZEDMIOTU INFORMATYKA – KLASY VII

DZIAŁ PROGRAMOWY	WYMAGANIA EDUKACYJNE	
	WYMAGANIA PODSTAWOWE	WYMAGANIA PONADPODSTAWOWE
Praca z komputerem.	Uczeń zna i przestrzega regulaminu pracowni komputerowej, potrafi poprawnie zorganizować swoje stanowisko pracy, prawidłowo uruchamia i wyłącza komputer, oraz loguje się do sieci, zna i przestrzega przepisów BHP.	Uczeń zna zagrożenia, jakie niesie ze sobą praca przy komputerze, zna sposoby zmniejszania niepożądanych efektów pracy przy komputerze.
Praca z dokumentem tekstowym	Uczeń edytuje tekst za pomocą różnych narzędzi, wprowadza korektę błędów i uzupełnia tekst w istniejącym pliku, tworzy tabele, listy numerowane, wprowadza do tekstu elementy graficzne (WordArt, ClipArt lub z pliku), sprawnie pisze za pomocą klawiatury, znając zasady pisowni polskich znaków, dużych liter, wprowadza do tekstu hiperlinki, zakładki i przypisy, zapisuje w odpowiedni sposób wzory matematyczne,	Uczeń posługuje się klawiszami skrótów w celu dokonania zmian w tekście, biegle posługuje się narzędziami programu, umiejętnie wykonuje wielostronicowy dokument, poprawnie go formatuje, wstawia do niego elementy graficzne, potrafi zautomatyzować pracę nad dokumentem poprzez zastosowanie stylów tekstu,
Grafika komputerowa	Uczeń potrafi umieszczać obiekty graficzne na rysunku, wykonuje kompozycje z prostych elementów graficznych, dobierając kolor oraz narzędzie i jego cechy. Potrafi edytować kształty figur geometrycznych przy pomocy wybranych narzędzi. Dołącza napisy do rysunków oraz potrafi je modyfikować. Wykorzystuje w pracach graficznych elementy innych rysunków. Tworzy kompozycje graficzne według wzoru.	Uczeń potrafi wskazać różnice pomiędzy grafiką wektorową i rastrową. Omawia zalety edytora grafiki wektorowej. Wyjaśnia pojęcie: atrybuty obiektu. Objasnia zastosowanie Schowka w operacjach kopiowania i przenoszenia elementów między rysunkami. Omawia polecenia przekształcania elementów rysunku: zmiany rozmiarów, obrotu i odbicia symetrycznego Ustala atrybuty rysunku. Wykorzystuje skróty klawiszowe w pracy z edytorem grafiki. Definiuje i wykorzystuje kolory niestandardowe i wypełnienia tonalne. Pozyskuje rysunki z różnych źródeł. Potrafi za pomocą programu tworzyć estetyczne projekty graficzne o zróżnicowanej kolorystyce i stylach wypełnienia obiektów. Umie dobierać odpowiednie narzędzie do osiągnięcia zadanego efektu. Potrafi dopasowywać tekst do zadanej ścieżki.
Tworzenie Stron WWW	Uczeń określa pojęcia związane ze strukturą tworzonego dokumentu, potrafi konstruować poprawny szablon strony, zmienić tło dokumentu, wstawić i formatować tekst, zbudować odsyłacze, wstawić i formatować linie,	Uczeń biegle konstruuje strony www używając prawidłowego szablonu dokumentu, potrafi wstawić dowolne tło na stronę dokumentu, dowolnie formatować tekst, zbudować odsyłacze w postaci graficznej, wie, jak konstruować dokumenty złożone, pływające ramki, jak budować

	<p>wstawić i formatować, wstawić i formatować obraz, wstawić i formatować tabele. Uczeń dobiera kolor napisu, rodzaj czcionki i jej atrybuty, komponuje rysunki z gotowych elementów z wykorzystaniem operacji kopiowania i przenoszenia, wykorzystuje w pracach graficznych elementy innych rysunków. Tworzy kompozycje graficzne według wzoru. Uczeń prezentuje własne strony w sieci globalnej.</p>	<p>formularze. Uczeń ustala atrybuty rysunku, definiuje i wykorzystuje kolory niestandardowe, tworzy ozdobne napisy, pozyskuje rysunki z różnych źródeł. Wykonuje rysunki i bogate kolorystycznie kompozycje graficzne z napisami według własnego projektu z wykorzystaniem pozyskanych elementów. Uczeń potrafi umieścić stronę WWW na serwerze.</p>
--	--	--

PLAN WYNIKOWY Z PRZEDMIOTU INFORMATYKA – KLASY VIII

DZIAŁ PROGRAMOWY	WYMAGANIA EDUKACYJNE	
	WYMAGANIA PODSTAWOWE	WYMAGANIA PONADPODSTAWOWE
Praca z komputerem.	Uczeń zna i przestrzega regulaminu pracowni komputerowej, potrafi poprawnie zorganizować swoje stanowisko pracy, prawidłowo uruchamia i wyłącza komputer, oraz loguje się do sieci, zna i przestrzega przepisów BHP.	Uczeń zna zagrożenia, jakie niesie ze sobą praca przy komputerze, zna sposoby zmniejszania niepożądanych efektów pracy przy komputerze.
Algorytmy i programowanie tekstowe	Uczeń wie, co to jest algorytm i potrafi podać przykłady algorytmów oraz zbudować prosty własny algorytm. Wie czego służą języki programowania. Potrafi uruchomić program Logo komeniusz, zna podstawowe instrukcje grafiki żółwia. Umie wydać żółwiowi określone polecenie w celu wykonania konkretnego rysunku. Potrafi definiować procedury polegające na zapisywaniu powtarzających się czynności. Wie, na czym polega definiowanie nowej procedury. Potrafi zapisać projekt do pliku. Rozumie pojęcie funkcja w programie Logo. Rozumie pojęcia zmienna, instrukcja przypisania, instrukcja warunkowa. Zna znaczenie pojęcia rekurencja.	Uczeń potrafi zbudować skomplikowany algorytm, wymienić różne języki programowania. Umie wyjaśnić pojęcia: programowanie strukturalne, procedura, instrukcja, parametr. Sprawnie posługuje się podstawowymi instrukcjami grafiki żółwia. Umie objaśnić składnię procedury. Potrafi dodawać parametry do definicji procedury. Umie narysować złożony rysunek z wykorzystaniem definiowania procedury w nowej procedurze. Potrafi posługiwać się wyrażeniami przy zapisie parametrów. Potrafi nadać wartości zmiennym w programie Logomocja. Umie wywołać procedurę rekurencyjną.
Algorytmy i programowanie obiektowe.	Uczeń wie, co to jest algorytm i potrafi podać przykłady algorytmów oraz zbudować prosty własny algorytm. Wie czego służą języki programowania. Potrafi uruchomić program Scratch, zna podstawowe instrukcje i potrafi układać je w bloki. Potrafi zapisać projekt do pliku. Rozumie pojęcia zmienna, instrukcja przypisania, instrukcja warunkowa. Zna znaczenie pojęcia rekurencja.	Uczeń potrafi zbudować skomplikowany algorytm, wymienić różne języki programowania. Umie wyjaśnić pojęcia: programowanie strukturalne, procedura, instrukcja, parametr. Sprawnie posługuje się instrukcjami programu i układa je w bloki. Umie objaśnić składnię procedury i dopasować ją do własnych potrzeb. Potrafi dodawać parametry do definicji procedury. Umie wywołać procedurę rekurencyjną. Modyfikuje wygląd duszka oraz tła. Tworzy projekt, w którym określa sposób poruszania się kilku postaci, programuje skutek zaistnienia zdarzenia. Zna i wyjaśnia pojęcie zmiennej. Wstawia zmienne do projektu, a następnie określa w skryptach ich początkowe wartości oraz zmiany tych wartości.