

1. Zakres ocenianych treści:

Treści nauczania – wymagania szczegółowe

- I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów. Uczeń:
 - 1) tworzy i porządkuje w postaci sekwencji (liniowo) lub drzewa (nieliniowo) informacje, takie jak:
 - a) obrazki i teksty ilustrujące wybrane sytuacje,
 - b) obiekty z uwzględnieniem ich cech charakterystycznych;
 - 2) formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające się na:
 - a) rozwiązanie problemów z życia codziennego i z różnych przedmiotów,
 - b) sterowanie robotem lub obiektem na ekranie;
 - 3) wyróżnia podstawowe kroki w podejściu algorytmicznym do rozwiązywania problemów.
- II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:
 - 1) projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania:
 - a) pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń,
 - b) prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera;
 - 2) testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśnia przebieg działania programów;
 - 3) przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu oraz grafiki, arkusz kalkulacyjny, program do tworzenia prezentacji multimedialnej) na swoim komputerze lub w chmurze, wykazując się przy tym umiejętnościami:
 - a) tworzenia ilustracji w edytorze grafiki: rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obrazy, uzupełnia grafikę tekstem,
 - b) tworzenia dokumentów tekstowych: dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje, napisy i kształty, tworzy tabele oraz listy numerowane i punktowane,
 - c) korzystania z arkusza kalkulacyjnego w trakcie rozwiązywania zadań związanych z prostymi obliczeniami: wprowadza dane do arkusza, formatuje komórki, definiuje proste formuły i dobiera wykresy do danych i celów obliczeń,
 - d) tworzenia krótkich prezentacji multimedialnych łączących tekst z grafiką, korzysta przy tym z gotowych szablonów lub projektuje według własnych pomysłów;
 - e) gromadzi, porządkuje i selekcjonuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach, a także w środowiskach wirtualnych (w chmurze).
- III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:
 - 1) opisuje funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych oraz:
 - a) korzysta z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów, w tym urządzeń mobilnych,
 - b) wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów;
 - 2) wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć internet):
 - a. do wyszukiwania potrzebnych informacji i zasobów edukacyjnych, nawigując między stronami,
 - b. jako medium komunikacyjne,
 - c. do pracy w wirtualnym środowisku (na platformie, w chmurze), stosując się do sposobów i zasad pracy w takim środowisku,
 - d. organizuje swoje pliki w folderach umieszczonych lokalnie lub w sieci.
- IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń:

- 1) uczestniczy w zespołowym rozwiązaniu problemu posługując się technologią taką jak: poczta elektroniczna, forum, wirtualne środowisko kształcenia, dedykowany portal edukacyjny;
- 2) identyfikuje i docenia korzyści płynące ze współpracy nad wspólnym rozwiązywaniem problemów;
- 3) respektuje zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej;
- 4) określa zawody i wymienia przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne.

V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:

- 1) posługuje się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem; przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy;
- 2) uznaje i respektuje prawo do prywatności danych i informacji oraz prawo do własności intelektualnej;
- 3) wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuje metody wystrzegania się ich.

2.Zasady oceniania:

Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
Uczeń wykonuje elementarne czynności na poznanych programach i aplikacjach internetowych. Realizuje czynności określone jako niezbędne do dalszej pracy. Utrwala i opanowuje podstawowe słownictwo informatyczne i posługuje się nim. W pracy wspiera się wskazówkami ze strony nauczyciela.	Uczeń wykonuje typowe czynności na poznanych programach i aplikacjach internetowych. Utrwala i opanowuje podstawowe słownictwo informatyczne i posługuje się nim. Działania ucznia są efektem samodzielnej pracy.	Uczeń wykonuje typowe czynności na poznanych programach i aplikacjach internetowych. Wykazuje się poszukiwaniem własnych rozwiązań napotkanych problemów i prawidłowym doborem narzędzi. Utrwala i opanowuje podstawowe słownictwo informatyczne i posługuje się nim. Działania ucznia są efektem samodzielnej pracy.	Uczeń wykonuje różnorodne i zaawansowane czynności na poznanych programach i aplikacjach internetowych. Wykazuje się poszukiwaniem własnych rozwiązań napotkanych problemów i prawidłowym doborem narzędzi. Utrwala i opanowuje rozszerzone słownictwo informatyczne i posługuje się nim. Działania ucznia są efektem samodzielnej pracy.	Uczeń wykonuje różnorodne i zaawansowane czynności na poznanych programach i aplikacjach internetowych. Wykazuje się poszukiwaniem własnych rozwiązań napotkanych problemów i prawidłowym doborem narzędzi. Formułuje własne problemy i sposoby ich rozwiązania. Utrwala i opanowuje rozszerzone słownictwo informatyczne i posługuje się nim. Działania ucznia są efektem samodzielnej pracy.
Poziom wiadomości- podstawowy		Poziom umiejętności- ponadpodstawowy		

3.Ilość ocen, wagi, obszary oraz minimalną liczbę ocen określają zapisy zawarte w statucie szkoły.