

## **PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA**

### **SZKOŁA PODSTAWOWA NR 2 WMUROWANEJ GOŚLINIE**

## **INFORMATYKA**

Niniejszy system dotyczy przedmiotu informatyka w wymiarze 1 godziny tygodniowo (z podziałem na grupy). Zajęcia są realizowane w oparciu o „Lubię to! Program nauczania informatyki w szkole podstawowej”.

### **ELEMENTY PRZEDMIOTOWYCH ZASAD OCENIANIA**

- I.** Wymagania wobec uczniów.
- II.** Formy sprawdzania osiągnięć uczniów.
- III.** Kryteria oceniania poszczególnych form pracy ucznia.
- IV.** Zasady oceniania osiągnięć uczniów.
- V.** Dostosowanie wymagań.
- VI.** Ustalenia mające wpływ na wystawienie śródrocznej i rocznej oceny klasyfikacyjnej.
- VII.** Nauczanie zdalne.
- VIII.** Ewaluacja PZO.

## I. Wymagania wobec uczniów.

### Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 4 szkoły podstawowej

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:
  - ✓ 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 uczeń:
  - ✓ 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 uczniów:
- ✓ 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.

### **Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 5 szkoły podstawowej**

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,
  - ✓ 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 animacje i gry w wizualnym języku programowania,
  - ✓ przygotowuje plan tworzonej gry,
  - ✓ rysuje tło do swojej gry,
  - ✓ buduje skrypty określające sposób sterowania postacią na ekranie,
  - ✓ buduje skrypty rysujące figury geometryczne,
  - ✓ opracowuje kolejne etapy swojej gry,
  - ✓ sprawdza, czy zbudowane skrypty działają zgodnie z oczekiwaniami, poprawia ewentualne błędy,
  - ✓ objaśnia zasadę działania zbudowanych skryptów,
  - ✓ 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,
  - ✓ 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,
  - ✓ 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.

## Wymagania edukacyjne z zajęć komputerowych w klasie 6 szkoły podstawowej

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczniów:

- ✓ 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 uczniów:

- ✓ 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,
- ✓ 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.

3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:

- ✓ 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.

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,
- ✓ 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,

5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczeń:

- ✓ przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
- ✓ stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
- ✓ przestrzega zasad bezpiecznej komunikacji internetowej.

### **Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 7 szkoły podstawowej**

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:

- ✓ 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 uczeń:
  - ✓ 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,
  - ✓ 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.
- 3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:
  - ✓ 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.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczniów:
- ✓ 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 uczniów:
- ✓ 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.

### **Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 8 szkoły podstawowej**

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczniów:
- ✓ wyjaśnia, czym jest algorytm,
  - ✓ wskazuje specyfikację problemu (dane, wyniki),
  - ✓ przedstawia algorytm w postaci listy kroków oraz schematu blokowego,
  - ✓ tłumaczy, na czym polega sytuacja warunkowa w algorytmie,
  - ✓ wyjaśnia, na czym polega iteracja (powtarzanie),
  - ✓ oblicza największy wspólny dzielnik, wykorzystując algorytm Euklidesa,
  - ✓ wskazuje największą liczbę w zbiorze, stosując algorytm wyszukiwania,
  - ✓ porządkuje elementy w zbiorze metodą wybierania, połowienia i zliczania,
  - ✓ wskazuje różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym (maszynowym),
  - ✓ wskazuje różnice pomiędzy kompilatorem a interpreterem,
  - ✓ omawia możliwości wykorzystania arkusza kalkulacyjnego w różnych dziedzinach.



2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera oraz innych urządzeń cyfrowych uczeń:
- ✓ buduje skrypty w programie Scratch,
  - ✓ korzysta ze zmiennych w skryptach tworzonych w programie Scratch,
  - ✓ stosuje sytuacje warunkowe w skryptach tworzonych w programie Scratch,
  - ✓ wykorzystuje iteracje w skryptach tworzonych w programie Scratch,
  - ✓ w programie Scratch buduje skrypt realizujący algorytm Euklidesa,
  - ✓ w programie Scratch tworzy skrypt wyszukujący największą liczbę ze zbioru,
  - ✓ buduje nowe bloki (procedury) w skryptach tworzonych w programie Scratch,
  - ✓ tworzy proste programy w językach C++ lub Python wyświetlające tekst na ekranie,
  - ✓ tworzy proste programy w językach C++ lub Python z wykorzystaniem zmiennych,
  - ✓ wykorzystuje instrukcje warunkowe w programach tworzonych w językach C++ lub Python,
  - ✓ stosuje iteracje w programach tworzonych w językach C++ lub Python,
  - ✓ w językach C++ lub Python tworzy programy wyszukujące największą liczbę ze zbioru,
  - ✓ w językach C++ lub Python tworzy programy porządkujące zbiór liczb,
  - ✓ definiuje i stosuje funkcje w programach tworzonych w językach C++ lub Python,
  - ✓ definiuje i stosuje tablice w programach tworzonych w języku C++ lub Python
  - ✓ wydaje polecenia w trybie interaktywnym języka Python,
  - ✓ 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,
- ✓ wyjaśnia, czym jest mechanizm OLE,
- ✓ 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,
- ✓ 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, hipertęcza, wypunktowania oraz tabele do strony internetowej utworzonej w języku HTML,
- ✓ wyjaśnia, czym jest system zarządzania treścią (CMS),
- ✓ tworzy stronę internetową, wykorzystując system zarządzania treścią,
- ✓ wykorzystuje motywy do ustawiania wyglądu strony utworzonej za pomocą systemu zarządzania treścią,
- ✓ na stronie utworzonej za pomocą systemu zarządzania treścią porządkuje wpisy, korzystając z kategorii i tagów,
- ✓ na stronie utworzonej za pomocą systemu zarządzania treścią umieszcza dodatkowe elementy (widżety),
- ✓ wykorzystuje tzw. chmurę do przechowywania swoich plików oraz udostępniania ich innym,
- ✓ wyjaśnia, czym jest prezentacja multimedialna i jakie ma zastosowania,
- ✓ opisuje cechy dobrej prezentacji multimedialnej,
- ✓ przedstawia określone zagadnienia w postaci prezentacji multimedialnej,
- ✓ dodaje do utworzonej prezentacji multimedialnej przejścia oraz animacje,
- ✓ wykorzystuje możliwość nagrywania zawartości ekranu do przygotowania np. samouczka,

- ✓ montuje filmy w podstawowym zakresie: przycinanie, zmiany kolejności scen, dodawanie tekstów oraz obrazów, zapisywanie w określonym formacie.
- 3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:
  - ✓ korzysta z różnych urządzeń peryferyjnych,
  - ✓ wyszukuje w internecie informacje i inne rodzaje danych (obrazy, muzykę, filmy),
  - ✓ sprawnie posługuje się urządzeniami elektronicznymi takimi jak skaner, drukarka, aparat, kamera,
  - ✓ prawidłowo nazywa programy, narzędzia i funkcje, z których korzysta,
  - ✓ wyjaśnia działanie narzędzi, z których korzysta.
- 4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:
  - ✓ 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 krytycznie ocenia informacje znalezione w internecie,
  - ✓ omawia najważniejsze wydarzenia w historii rozwoju komputerów, internetu i oprogramowania.
- 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 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,
  - ✓ przestrzega zasad netykiety.

## II. Formy sprawdzania osiągnięć uczniów:

1. Praktyczna praca przy komputerze - do wykonania określone przez nauczyciela zadanie.
2. Test z wiedzy teoretycznej.
3. Sprawdziany - z wiadomości teoretycznych lub umiejętności praktycznych.
4. Aktywność i praca na lekcji
5. Praca dodatkowa

Forma	Częstotliwość wystąpienia w roku
Ćwiczenia praktyczne przy komputerze	co najmniej 2
Sprawdziany i testy	co najmniej 2
Inne formy aktywności	Na bieżąco

### III. Kryteria oceniania poszczególnych form pracy ucznia.

#### **Sprawdziany:**

- ✓ mogą wymagać zapisania odpowiedzi na wydrukowanym (lub udostępnionym w formie elektronicznej) arkuszu lub sprawdzać praktyczne umiejętności na komputerze, a ich celem jest weryfikacja wiadomości i umiejętności ucznia po realizacji określonej przez nauczyciela partii materiału;
- ✓ uczeń jest informowany o planowanym sprawdzianie z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem.

#### **Test z wiedzy teoretycznej:**

- ✓ może zawierać zadania zamknięte lub otwarte, być udostępniany uczniom w formie drukowanej lub elektronicznej.

**Ćwiczenia praktyczne** - obejmują zadania praktyczne przy komputerze, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:

- ✓ wartość merytoryczną,
- ✓ stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia,
- ✓ dokładność wykonania polecenia,
- ✓ staranność i estetykę.

**Aktywność i praca ucznia na lekcji** są oceniane zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów, minusów lub oceny. Trzy plusy to ocena celująca, trzy minusy to ocena niedostateczna. W ten sposób można też sprawdzić przygotowanie ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech).

- ✓ 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.

**Prace dodatkowe** obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji. Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.:

- ✓ wartość merytoryczną pracy,
- ✓ stopień zaangażowania w wykonanie pracy,
- ✓ estetykę wykonania,
- ✓ wkład pracy ucznia,
- ✓ sposób prezentacji,
- ✓ oryginalność i pomysłowość pracy.

#### **IV. Zasady oceniania osiągnięć uczniów**

Przy ocenie zadań praktycznych brane są pod uwagę następujące elementy: stopień spełnienia warunków zadania, precyzja wykonania, pomysłowość, zaangażowanie, indywidualne predyspozycje. Uczeń zapisuje wykonane prace w miejscu wyznaczonym przez nauczyciela na dysku sieciowym, wysyła pocztą e-mail, udostępnia ze swojej lokalizacji sieciowej (OneDrive) w terminie określonym w zadaniu.

Przy ocenie wszelkich zadań, przy których możliwe jest przeliczenie efektów pracy na punkty, sprawdzianów, testów... itp. punkty przeliczane są na oceny wg schematu zamieszczonego w Statucie.

#### **Zasady poprawiania ocen**

1. Sprawdziany i testy są obowiązkowe. Oceny ze sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać w ciągu dwóch tygodni od dnia ogłoszenia wyników, po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem.
2. Ocen z aktywności i ćwiczeń praktycznych nie poprawiamy, chyba, że nauczyciel mając na uwadze starania ucznia zdecyduje inaczej po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem.

#### **V. Ustalenia mające wpływ na wystawienie śródrocznej i rocznej oceny klasyfikacyjnej**

1. Najwyższą wagę przy ustalaniu oceny klasyfikacyjnej mają oceny ze sprawdzianów i testów, praktycznych prac ucznia przy komputerze i aktywności we wskazanej kolejności, przy czym uczeń powinien przedstawić do oceny wszystkie prace praktyczne wskazane przez nauczyciela.
2. Uczeń nieobecny na lekcjach jest zobowiązany nadrobić materiał teoretyczny i praktyczny na bieżąco, a wszelkie braki i wątpliwości zgłosić nauczycielowi na początku lekcji. Prace do oceny powinien przedstawić nauczycielowi w ciągu dwóch tygodni od powrotu do szkoły.

#### **VI. Dostosowanie wymagań do możliwości uczniów ze specjalnymi wymaganiami edukacyjnymi**

1. Uczniowie posiadający opinię poradni psychologiczno-pedagogicznej o specyficznych trudnościach w uczeniu się, uczniowie posiadający orzeczenie o potrzebie nauczania indywidualnego oraz orzeczenie o potrzebie kształcenia specjalnego dla uczniów z upośledzeniem umysłowym w stopniu lekkim są oceniani z uwzględnieniem zaleceń poradni.
2. Nauczyciel dostosowuje wymagania edukacyjne do indywidualnych potrzeb

psychofizycznych i edukacyjnych ucznia posiadającego opinię poradni psychologiczno-pedagogicznej o specyficznych trudnościach w uczeniu się oraz orzeczenie o potrzebie nauczania indywidualnego zgodnie z zaleceniami poradni. Nauczyciel może zastosować m.in. sprawdziany o obniżonym stopniu trudności, wydłużony czas pisania, zróżnicowane sposoby oceniania sprawdzianów.

3. Zakres dostosowania wymagań oraz cele do osiągnięcia uczniów posiadających orzeczenie o potrzebie kształcenia specjalnego określa indywidualny program edukacyjno-terapeutyczny (IPET), uwzględniający zalecenia zawarte w orzeczeniu o potrzebie kształcenia specjalnego.
4. W stosunku do wszystkich uczniów posiadających dysfunkcję zastosowane zostaną zasady wzmacniania poczucia własnej wartości, bezpieczeństwa, motywowania do pracy i doceniania małych sukcesów.

### **VII. Nauczanie zdalne**

1. Uczeń systematycznie zapoznaje się z wszystkimi informacjami przesłanymi przez nauczyciela przez e-dziennik Librus.
2. Do realizacji podstawy programowej w nauczaniu zdalnym nauczyciel wykorzystuje oprogramowanie online oraz instalowane (samodzielnie lub podczas konsultacji z nauczycielem) na podstawie darmowych licencji lub posiadanych przez szkołę.
3. Kształcenie zdalne odbywa się z wykorzystaniem platformy Office 365, lekcje w formie wideokonferencji w aplikacji Teams oraz innych materiałów, programów, platform poleconych i sprawdzonych przez nauczyciela.
4. Testy, linki do stron, karty pracy, zadania na lekcję oraz sprawdzające wiedzę (online, w postaci plików umieszczonych w aplikacji Teams, udostępnianych przez nauczyciela) uczeń rozwiązuje samodzielnie.
5. Podczas lekcji zdalnej na Teamsach uczeń poproszony do odpowiedzi włącza mikrofon i kamerę.
6. Nauczyciel wskazuje miejsce na umieszczenie rozwiązanych zadań (miejsce umieszczenia zadania będzie miało wpływ na ocenę pracy).
7. Zasady oceniania uczniów pozostają takie same, jak w nauczaniu stacjonarnym.

### **VIII. Ewaluacja PZO**

System będzie podlegał ewaluacji za pomocą analizy dokumentacji, pomiaru dydaktycznego, ankiet i innych narzędzi.

Modyfikacja - 31. 08. 2020 r.