



Wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z **INFORMATYKI** dla klasy IV w roku szkolnym 2023/2024

WYMAGANIA NA KAŻDY STOPIEŃ WYŻSZY NIŻ DOPUSZCZAJĄCY OBEJMUJĄ RÓWNIEŻ WYMAGANIA NA STOPIEŃ POPRZEDNI.

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych. Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą.

I PÓŁROCZE				
Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
1. Lekcje z aplikacjami				
Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> wymienia podstawowe zasady BHP obowiązujące w pracowni komputerowej z pomocą nauczyciela lub kolegi tworzy folder i nadaje mu określoną nazwę pisze prosty tekst w edytorze Word korzysta z podstawowych narzędzi programu Paint 	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> samodzielnie tworzy i nazywa foldery z pomocą nauczyciela lub kolegi tworzy prostą tabelę w edytorze Word samodzielnie wypełnia tekstem komórki tabeli z pomocą nauczyciela lub kolegi zapisuje wyniki pracy (słownik) w odpowiednim folderze wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji ustawia rozmiary obrazu (szerokość, wysokość) 	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> swobodnie porusza się w systemie folderów na dysku samodzielnie zapisuje wyniki pracy (słownik) w odpowiednim folderze formatuje wprowadzony tekst samodzielnie zapisuje wykonaną pracę w pliku dyskowym w swoim folderze przeznaczonym na pliki graficzne tworzy prosty tekst, stosując przy tym właściwe zasady edycji 	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> aktywnie uczestniczy w dyskusji dotyczącej BHP samodzielnie tworzy prostą tabelę w edytorze Word nie popełnia błędów w czasie edycji tekstu dba o stronę estetyczną wykonanej pracy zapisuje tekst w indeksie górnym czytelnie formatuje plan lekcji ustala parametry strony dokumentu – marginesy, rozmiar papieru, obramowanie tekstu 	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> biegle pracuje z pierwszym tekstem (słownik) biegle posługuje się zewnętrznym nośnikiem informacji wszystkie czynności wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie biegle posługuje się narzędziami programu Paint, dopracowując wszystkie szczegóły obrazu nie popełnia błędów edycyjnych w tekście

<ul style="list-style-type: none"> • osadza prosty tekst na rysunku • wprowadza z klawiatury polskie znaki diakrytyczne i wielkie litery • wypełnia tabelę treścią • korzysta z programu Paint i jego wszystkich narzędzi • pisze prosty tekst w edytorze Word • wprowadza poprawnie tekst w edytorze • wprowadza tekst i formatuje go przy użyciu podstawowych formatów • wstawia tabelę do dokumentu • wypełnia tabelę tekstem • wyszukuje prostą grafikę w sieci • wstawia obrazki do dokumentu • wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji 	<ul style="list-style-type: none"> • formatuje wprowadzony tekst • wstawia tabelę do tekstu • wykonuje rysunki w edytorze grafiki z dopracowaniem szczegółów obrazu • z pomocą nauczyciela lub kolegi formatuje tekst • z pomocą nauczyciela lub kolegi wstawia ilustracje do tekstu • przygotowuje dokument do wydruku, organizując tekst na stronie • wybiera czcionkę odpowiednią do wykonywanego zadania na podstawie podglądu w menu • wstawia do tabeli ilustracje • formatuje i rozmieszcza poszczególne elementy na stronie • wykonuje proste rysunki w edytorze grafiki i umieszcza je w tabeli utworzonej w edytorze tekstu • wykonuje proste rysunki w edytorze grafiki i umieszcza je w dokumencie za pomocą operacji Kopiuj i Wklej • wybiera dla obrazków układ ramki • formatuje tekst, rozmieszcza tekst i 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy listę zgodnie ze specyfikacją podaną w podręczniku • ustala orientację strony dokumentu • ściąga akapit • formatuje wprowadzony tekst • rozmieszcza tekst i ilustracje na stronie • dba o estetykę wykonywanej pracy • poprawia błędy popełnione podczas pisania – zarówno ręcznie, jak i za pomocą wbudowanego mechanizmu poprawnościowego i słownika w edytorze tekstu • próbuje pisać z wykorzystaniem wszystkich palców • używa symboli i znaków graficznych do ilustrowania tekstu lub wstawiania znaków spoza podstawowego zakresu • stosuje metodę przeciągania w celu przenoszenia fragmentów tekstu lub pojedynczych znaków w dokumencie • zmienia strukturę tabeli poprzez dodawanie i usuwanie kolumn, wierszy i komórek 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje obramowania strony • drukuje dokument • korzysta z programu do nauki szybkiego pisania na klawiaturze • dobiera rysunki i symbole wstawiane do tekstu oraz sposób ich sformatowania w celu zwiększenia czytelności • dba o estetyczny wygląd tekstu i ilustracji zamieszczonych w tabeli, jej wygląd oraz właściwy dobór rysunków • dba o czytelność przygotowanego dokumentu • poprawnie i sprawnie operuje grafiką w dokumencie, rozmieszcza na stronie, ustala wielkości obrazków • używa znaków podziału kolumny, przygotowuje tekst do wydruku dwustronnego • 	<ul style="list-style-type: none"> • poprawnie umieszcza znaki przestankowe w tekście • jest aktywny na lekcji i pomaga innym
---	---	--	--	---

	<p>obrazki na stronie</p> <ul style="list-style-type: none"> • stosuje kolumnowy układ tekstu i poziomy układ strony 	<ul style="list-style-type: none"> • drukuje dokument z tabelą • rozmieszcza grafiki na stronie w układzie kolumnowym • korzysta z podglądu wydruku przed wydrukowaniem dokumentu 		
2. Lekcje w sieci				
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela korzysta z serwisu Siaciaki.pl • zna adres WWW wyszukiwarki Google • z pomocą nauczyciela lub kolegi wyszukuje informacje, posługując się wyszukiwarką Google • korzysta w podstawowym zakresie z programu Word • korzysta w podstawowym zakresie z przeglądarki internetowej i wyszukuje za jej pomocą zadane teksty i obrazy • korzysta w podstawowym zakresie z programu Word • odnajduje w sieci serwisy o określonym charakterze • samodzielnie wchodzi do edytora grafiki 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • biegle porusza się po serwisie Siaciaki.pl • dokonuje właściwego doboru słów kluczowych podczas wyszukiwania informacji w sieci • kopiuje fragmenty tekstu i pliki graficzne ze stron internetowych do dokumentu edytora tekstu • formatuje tekst i rozmieszcza w nim ilustracje • wstawia ilustracje do dokumentu w edytorze tekstu za pomocą poleceń z karty Wstawianie • wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji • formatuje wprowadzony tekst, rozplanowuje układ tekstu i grafiki na stronie • stosuje metodę przeciągania w celu przenoszenia fragmentów tekstu lub ilustracji w dokumencie 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienia niektóre zasady netykiety • wymienia niektóre zagrożenia związane z korzystaniem z internetu • stosuje cudzysłowy podczas wyszukiwania informacji w sieci • stosuje inteligentne kopiowanie, pozbywając się formatów pochodzących ze stron źródłowych • stosuje metodę przeciągania w celu przenoszenia fragmentów tekstu lub ilustracji w dokumencie • przygotowuje dokument do wydruku i go drukuje • zapisuje pliki graficzne ze strony WWW w wybranym miejscu na dysku za pomocą polecenia zapisu z menu podręcznego • sprawnie wstawia ilustracje do dokumentu w edytorze tekstu, 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienia i uzasadnia zasady netykiety • wymienia i uzasadnia zasady bezpiecznego korzystania z sieci • wyszukuje obrazy w sieci i zapisuje je na dysku • opisuje i stosuje w praktyce zasady ograniczające korzystanie z utworów obcego autorstwa do własnych potrzeb • opisuje źródła pochodzenia materiałów użytych w utworzonym przez siebie dokumencie • dba o estetyczny wygląd tekstu • dba o dobór obrazów wstawionych do tekstu oraz sposób sformatowania dokumentu w celu zwiększenia czytelności • dba o estetyczny wygląd dokumentu, rozplanowanie grafiki i tekstu, czytelność przygotowanego dokumentu 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • biegle korzysta z narzędzi wyszukiwarki Google, aby zawęzić wyszukiwanie • omawia ograniczenia wynikające z określonych praw użytkownika pobranych z sieci obrazów • sprawnie wyszukuje i odnajduje teksty i ilustracje na stronach • ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • jest aktywny na lekcji i pomaga innym • sprawnie pracuje w grupie, jest aktywny na lekcji i pomaga innym • sprawnie prezentuje prace publicznie • przenosi wykonaną pracę z folderu Pobrane do folderu przeznaczonego na rysunki • zmienia nazwę pliku z obrazem • biegle koryguje podstawowe parametry obrazu • dba o wysoki poziom estetyczny swoich prac • aktywnie i sprawnie prezentuje zgromadzone informacje

<p>online AutoDraw</p> <ul style="list-style-type: none"> • korzysta z podstawowych narzędzi programu (rysowanie, zmiana koloru, wypełnienie kolorem) • rysuje prosty obrazek • otwiera edytor grafiki online Fotoramio • wgrywa obraz z dysku komputera • z pomocą nauczyciela lub kolegi zmienia podstawowe parametry obrazu (jasność, kontrast, kolorystyka) • z pomocą nauczyciela lub kolegi zapisuje przetworzony obraz • otwiera w programie Fotoramio obraz z dysku komputera • korzysta z narzędzi dostępnych na karcie Edytować • z pomocą nauczyciela uruchamia program do tworzenia prezentacji • tworzy jednosłajdową prezentację • znajduje w sieci informacje zadane przez nauczyciela • korzysta w podstawowym zakresie z serwisów edukacyjnych 	<ul style="list-style-type: none"> • przygotowuje dokument do wydruku i go drukuje • zna większość narzędzi programu AutoDraw i potrafi z nich korzystać • samodzielnie potrafi zmieniać podstawowe parametry obrazu (jasność, kontrast, kolorystyka) • zapisuje przetworzony obraz • potrafi zmieniać dostępny zestaw narzędzi przez przełączanie zakładki programu (Edytować, Efekty, Tekstury, Ramki, Teksty i Cliparty) • niekiedy potrzebuje pomocy nauczyciela lub kolegi w zakresie doboru odpowiedniego narzędzia dla uzyskania pożądanego celu • tworzy prezentację zawierającą wiele slajdów, korzystając w podstawowym zakresie z programu do tworzenia prezentacji • samodzielnie wyszukuje interesujące go informacje z zadanej dziedziny • znajduje w serwisie edukacyjnym materiały o zadanej tematyce • tworzy proste sekwencje poleceń 	<p>rozmieszcza je na stronie, ustala ich wielkość</p> <ul style="list-style-type: none"> • stosuje różnorodne pozycjonowanie grafiki w tekście • ustala wielkość marginesów stron w całym dokumencie • świadomie korzysta z narzędzia inteligentnego rysowania • zmienia rozmiar obrazu • samodzielnie dobiera i stosuje narzędzia dla uzyskania pożądanego celu • wyszukuje pliki audio w internecie • odnajduje we wskazanym miejscu na dysku plik o podanej nazwie • tworzy slajdy ze zdjęciami • ustala rodzaj animacji poszczególnych obiektów i przejścia slajdów • sprawnie wyszukuje zadane informacje w sieci, potrafi korzystać z różnorodnych źródeł i porównywać je • sprawnie i samodzielnie korzysta z materiałów zawartych w serwisach edukacyjnych • rozwiązuje zadania z wykorzystaniem konstrukcji powtarzaj (...) • razy 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia rozmiar obrazków, pozycjonuje je świadomie i w odpowiednich miejscach • właściwie ustawia wielkości marginesów zgodnie z przyjętym planem dokumentu • potrafi skalować rysunek i obracać go • pobiera plik z obrazem na dysk • wie, w jakim formacie graficznym należy zapisywać zdjęcia, a w jakim rysunki • swobodnie przełącza się między modułami programu Fotoramio (Edytor, Kolaż i Art Foto) • samodzielnie stosuje tekstury, ramki, dodaje teksty do obrazu • samodzielnie tworzy kolaży kolaż według wybranego szablonu • tworzy slajdy z dźwiękami i tabelami • dba o estetykę przygotowanej prezentacji – dobór kolorów, rysunków, właściwe ułożenie obiektów na slajdach, dobór tempa animacji • samodzielnie wyszukuje interesujące go informacje • potrafi rozszerzyć zakres poszukiwań o kolejne, zbieżne zagadnienia 	<ul style="list-style-type: none"> • wyszukuje na stronie code.org inne aktywności
--	--	--	--	--

wskazanych w podręczniku • uruchamia stronę code.org			<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z serwisów edukacyjnych do samodzielnej pracy • rozwiązuje zadania z wykorzystaniem konstrukcji powtarzaj aż, jeśli i jeśli (...) w przeciwnym razie (...) • testuje swoje rozwiązania i poprawia usterki w kodzie • znajduje optymalne rozwiązania problemu 	
--	--	--	--	--

II PÓŁROCZE				
Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
3. Lekcje ze Scratchem				
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • uruchamia środowisko Scratch i próbuje tworzyć skrypty z bloków • uruchamia środowisko Scratch i tworzy nowy; projekt z nagranyymi dźwiękami • rysuje koła z wykorzystaniem bloków Przyłóż pisak oraz Podnieś pisak • planuje własny projekt i rozpoczyna jego realizację 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • stosuje bloki z grup Ruch i Wygląd • wykorzystuje gotowe dźwięki • nagrywa i poprawia dźwięki • uruchamia rozszerzenie Pióro • rysuje pawie oczka, korzystając z opisu w podręczniku • tworzy skrypt zielonej flagi z blokami powiedz • uruchamia rozszerzenia Tekst na Mowę oraz Tłumacz • realizuje pomysł na grę 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wczytuje tło sceny • wykonuje prostą animację duszka • korzysta z bloku zapytaj (...) i czekaj z grupy Czujniki do komunikacji • z użytkownikiem • układa proste skrypty rysowania na scenie • zmienia kolor i rozmiar pisaka • samodzielnie układa skrypty rysowania figur złożonych z kół • tworzy skrypty z wykorzystaniem bloków rozszerzenia Tekst na Mowę • dobiera duszki oraz tła sceny 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • kończy projekt i zapisuje go w chmurze lub na komputerze • łączy teksty w celu ich wyświetlenia (bloki w grupie Wyrażenia) • kończy projekt i zapisuje go w chmurze lub na dysku • samodzielnie korzysta z bloku powtarzania • samodzielnie wykorzystuje blok kiedy klawisz (...) naciśnięty • tworzy skrypty z wykorzystaniem bloków rozszerzenia Tłumacz • duplikuje duszki • samodzielnie rozbudowuje projekt o kolejne słówka, 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • sprawnie korzysta ze środowiska • rozwija wykonywany projekt, dodając własne pomysły • eksperymentuje, dobierając inne parametry projektów • analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch • eksperymentuje, tworząc bardziej rozbudowane projekty rysowania figur złożonych z kół • zmienia budowę skryptów i analizuje różnice w ich działaniu • eksperymentuje z innymi językami

			<p>• dodając grafikę znaną z sieci</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje interakcje duszków (blok dotyka (...)) w grupie Czujniki • kończy i zapisuje projekt w chmurze • udostępnia gotowy projekt innym użytkownikom • 	
4. Lekcje z arkuszem				
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • uruchamia program Excel • z pomocą nauczyciela wykonuje proste ćwiczenie • pracuje z wykresem wstawionym w skoroszybie arkusza 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • odczytuje adres komórki arkusza • wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje • tworzy pod kierunkiem nauczyciela prosty wykres słupkowy w arkuszu • tworzy proste formuły w arkuszu, korzystając ze wskazówek w podręczniku • wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi • tworzy pod kierunkiem nauczyciela prosty wykres kołowy, opisuje go w arkuszu • z pomocą nauczyciela tworzy proste rysunki, wzory liter i cyfr na siatce kwadratowej 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • konstruuje tabele z danymi • dopasowuje rozmiar kolumny tabeli do wpisanego tekstu • formatuje dane i dba o ich czytelność • zmienia nazwę arkusza • dba o prawidłowe sformatowanie danych i ich czytelność • wykonuje wykres i go opisuje, formatuje i przekształca, wprowadza parametry wykresu podane przez nauczyciela • projektuje tabele z danymi • oblicza średnią arytmetyczną, korzystając z wbudowanej funkcji • czytelnie formatuje dane • stosuje odpowiednie formuły do obliczeń w arkuszu • sortuje dane w arkuszu • wykonuje wykres i jego opis, wprowadza 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • analizuje proste dane na podstawie tabeli i wykresu • analizuje dane na podstawie wykresu słupkowego • przekształca i przeformatowuje wykres zgodnie z dodatkowymi wytycznymi • tworzy prosty wykres kolumnowy, opisuje go w arkuszu i modyfikuje • analizuje dane na podstawie wykresu kolumnowego • używa arkusza do rozwiązywania zadań rachunkowych • analizuje dane na podstawie wykresu kołowego • formatuje i przekształca samodzielnie wykres • samodzielnie przygotowuje grafiki w arkuszu • generuje znaki graficzne, litery i cyfry wykorzystując 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania • jest aktywny na lekcji i pomaga innym • weryfikuje dane znalezione w sieci za pomocą arkusza kalkulacyjnego • samodzielnie przygotowuje oryginalne prace graficzne w arkuszu •

		<p>parametry wykresu podane przez nauczyciela</p> <ul style="list-style-type: none"> • formatuje dane i dba o ich czytelność • przygotowuje siatkę kwadratową do wykonania rysunków • korzysta z Malarza formatów 	matryce złożoną z kwadratów	
5. Lekcje z multimediami				
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • podłącza słuchawki i mikrofon do gniazd komputera • nagrywa i odtwarza dźwięk w systemie Windows za pomocą Rejestratora głosu • wymienia sposoby zapisu plików dźwiękowych • uruchamia program Audacity • zapisuje dźwięk w formacie MP3 • z pomocą nauczyciela uruchamia aplikację Edytor wideo • z pomocą nauczyciela tworzy prosty film ze zdjęć • z pomocą nauczyciela otwiera projekt utworzony w programie Edytor wideo • określa zalety internetu 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje syntezę mowy w systemie Windows za pomocą Narratora • wymienia formaty plików dźwiękowych • nagrywa i zapisuje dźwięk w programie Audacity • modyfikuje dźwięk w programie Audacity • samodzielnie uruchamia aplikację Edytor wideo i tworzy prosty film ze zdjęć • korzysta w podstawowym zakresie z aplikacji Edytor wideo • nagrywa prostą narrację w edytorze dźwięku Audacity • określa zagrożenia związane z korzystaniem z internetu 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje rozpoznawanie mowy w przeglądarce (Google) na komputerze oraz urządzeniu mobilnym • krótko charakteryzuje formaty plików dźwiękowych • instaluje program Audacity • zapisuje i przetwarza dźwięk w formacie MP3 za pomocą aplikacji online • tworzy płynne przejścia między zdjęciami • modyfikuje scenariusz przygotowany podczas poprzedniej lekcji • dodaje do filmu narrację • sprawnie posługuje się programem do tworzenia prezentacji 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • biegle posługuje się syntezą i rozpoznawaniem mowy w aplikacjach • przetwarza nagranie w podstawowym zakresie (np. usuwa ciszę albo szum) • korzysta z radia w internecie, podcastów i serwisu YouTube • dodaje do filmu napisy oraz efekty wideo • wybiera odpowiedni współczynnik proporcji, zapisuje film na dysku i odtwarza film we wskazanym programie • tworzy estetyczną i ciekawą pracę • dodaje do filmu elementy wideo nagrane kamerą internetową lub urządzeniem mobilnym • zapisuje film na dysku, tak aby zajmował niewiele miejsca • tworzy jasny i staranny przekaz multimedialny • prowadzi prezentację 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje nagrywanie dźwięków, syntezę i rozpoznawanie mowy, realizując własne pomysły • analizuje i samodzielnie wykorzystuje program Audacity • tworzy nagrania w wybranych formatach i wykorzystuje je w innych aplikacjach • biegle posługuje się aplikacją Edytor wideo • samodzielnie realizuje filmy własnego pomysłu • biegle posługuje się programem do tworzenia prezentacji

Zasady obowiązujące na lekcjach informatyki:

Aktualizacja od 01.04.2024 r.

Formy sprawdzania wiadomości i umiejętności poddawane ocenianiu.

Prace pisemne:

Sprawdziany

- są przeprowadzane na koniec każdego działu programowego lub obejmują materiał kilku działów,
- są zapowiadane z tygodniowym wyprzedzeniem wpisem do terminarza Librus i podaniem nacobezu,
- są poprzedzone lekcją powtórzeniową obejmującą wymagane treści i umiejętności,
- uczeń pisze sprawdzian długopisem nieścieralnym lub na komputerze,
- po sprawdzianie nauczyciel omawia jego wyniki i poprawia z uczniami typowe dla klasy błędy,
- skala procentowa na poszczególne oceny jest zgodna ze statutem szkoły,
- po każdym sprawdzianie uczeń otrzymuje informację zwrotną w formie ustnej lub pisemnej.

Kartkówki

Kartkówki zapowiedziane trwają do 15 minut, obejmują materiał wskazany przez nauczyciela.

Kartkówki niezapowiedziane obejmują materiał z ostatniej jednostki tematycznej.

Działania praktyczne:

- zadania i ćwiczenia wykonywane podczas lekcji- przede wszystkim zgodność efektu pracy ucznia nad zadaniami i ćwiczeniami z postawionym problemem,

- umiejętność doboru narzędzi do realizowanego zadania,
- sposób zaprezentowania swojej pracy inny.

Praca na lekcji

Wymagane jest posiadanie danych do logowania na indywidualne konto uczniowskie i MS Office(Temas)

Podczas lekcji ocenie plusem, minusem lub oceną mogą podlegać:

- odpowiedź ustna,
- udział w dyskusji,
- aktywność: zgłaszanie się i udzielanie poprawnych odpowiedzi,
- praca samodzielna (rozwiązywanie zadań z podręcznika lub na kartach pracy),
- praca w grupach podczas lekcji,
- styl pracy z uwzględnieniem stopnia zaangażowania ucznia w wykonywanie zadania,
- przestrzeganie zasad bezpiecznej pracy(regulaminu pracowni),
- przestrzeganie zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i Internetu.

Prace domowe:

- mogą być zadawane na platformach internetowych np., Teamsy, KhanAcademy, inne, **takie prace wykonane w czasie wolnym od zajęć dydaktycznych nie są dla ucznia obowiązkowe.**
- mogą być krótkoterminowe - zadawane z lekcji na lekcję, długoterminowe, projektowe itp.,

- jeśli praca domowa wymaga użycia komputera, uczeń w razie potrzeby może skorzystać z komputera np. w bibliotece,
- praca domowa nie jest oceniana, nauczyciel nie ustala oceny (nie wystawia stopnia),
- nauczyciel sprawdza zadaną i wykonaną przez ucznia pracę domową i udziela informacji zwrotnej, która wskazuje uczniowi co robi dobrze, co i jak wymaga poprawy oraz jak powinien dalej się uczyć.
- ~~➤ wpływ na ocenę pracy domowej ma zawartość merytoryczna, staranność, niestereotypowe sposoby rozwiązania danego problemu, umiejętność korzystania ze źródeł, terminowość wykonania,~~
- ~~➤ po powrocie z nieobecności zaległe prace domowe należy niezwłocznie uzupełnić.~~

Inne aktywności ucznia, które mogą podlegać ocenie:

- osiągnięcia w konkursach,
- rozwiązywanie zadań dodatkowych, samodzielne dochodzenie do pewnych zależności itp.,
- przygotowanie materiałów i prowadzenie lekcji,
- przygotowanie prezentacji, pomocy edukacyjnych, modeli, programów,
- praca metodą projektu - szczegółowe kryteria oceny podane są do każdego projektu.

Nieprzygotowania do lekcji

Uczeń ma prawo do trzykrotnego, w ciągu półrocza, zgłoszenia nieprzygotowania do lekcji. Fakt ten należy zgłosić nauczycielowi na początku lekcji. Przez nieprzygotowanie do lekcji rozumie się: ~~brak pracy domowej~~, brak danych do logowania, brak pomocy potrzebnych do lekcji. Po wykorzystaniu określonego powyżej limitu nauczyciel wpisuje uczniowi informację o zaistniałej sytuacji w dzienniku Librus – uwagi, co może skutkować obniżeniem oceny z zachowania.

Inne formy oceniania

W szkole stosowane są elementy oceniania kształtującego dlatego ocena pracy ucznia niekoniecznie musi zakończyć się wystawieniem stopnia, może to być także ocena w formie:

- informacji zwrotnej,
- pochwały nauczyciela,
- plusów (za 6 „plusów” uczeń otrzymuje ocenę celującą, minus „kasuje” plusa),
- oceny koleżeńskiej.