

Przedmiotowe zasady oceniania z informatyki w klasach od 4 do 6

Cele oceniania:

- bieżące i systematyczne obserwowanie postępów ucznia w nauce,
- pobudzanie rozwoju umysłowego ucznia, jego uzdolnień i zainteresowań,
- uświadamianie uczniowi stopnia opanowania wiadomości i umiejętności przewidzianych programem nauczania oraz ewentualnych braków w tym zakresie,
- ukierunkowanie samodzielnej pracy ucznia,
- korygowanie organizacji i metod pracy dydaktyczno - wychowawczych nauczyciela,
- podsumowanie wiadomości i umiejętności oraz określenie stopnia opanowania przez ucznia materiału przewidzianego programem nauczania,
- przygotowanie ucznia do praktycznego wykorzystywania TIK w warunkach pozaszkolnych.

Obszary aktywności podlegające ocenianiu i sposoby oceniania

1. Każdy uczeń jest oceniany systematycznie i zgodnie z zachowaniem obiektywności oceny.
2. Ocenie podlegają następujące formy aktywności ucznia:
 - a. sprawdziany, prace klasowe, testy, kartkówki,
 - b. prace projektowe (wykonane w grupach lub samodzielnie),
 - c. praca na lekcji (indywidualna lub w grupie),
 - d. wypowiedzi ustne,
 - e. umiejętność poruszania się w środowisku komputerowym,
 - f. wiedza i jej wykorzystanie do rozwiązywania problemów,
 - g. podejmowanie działań dodatkowych, w tym osiągnięcia w konkursach informatycznych.

- 3.** Ocenianie ma charakter cyfrowy od 1 do 6. Oceny z prac pisemnych wystawiane są według następującej punktacji:
- a.** ze sprawdzianów i prac klasowych
 - od 0% do 30% niedostateczny
 - powyżej 30% do 50% dopuszczający
 - powyżej 50% do 70% dostateczny
 - powyżej 70% do 90% dobry
 - powyżej 90% do 98% bardzo dobry
 - powyżej 98% do 100% celujący
 - b.** z kartkówek
 - od 0% do 30% niedostateczny
 - powyżej 30% do 50% dopuszczający
 - powyżej 50% do 70% dostateczny
 - powyżej 70% do 90% dobry
 - powyżej 90% do 100% bardzo dobry
- 4.** Prace klasowe, kartkówki, testy i sprawdziany są obowiązkowe dla każdego ucznia, a ich termin ustalany jest co najmniej tydzień wcześniej.
- 5.** Jeżeli uczeń opuścił pracę klasową z przyczyn losowych usprawiedliwionych, powinien napisać ją w ciągu dwóch tygodni od dnia powrotu do szkoły lub w innym ustalonym z nauczycielem terminie.
- 6.** Kartkówki mogą obejmować materiał z co najwyżej trzech ostatnich lekcji.
- 7.** Kartkówki mogą być niezapowiedziane.
- 8.** Z pisania kartkówki niezapowiedzianej zwalnia szczęśliwy numererek oraz zgłoszenie nieprzygotowania z powodu dłuższej usprawiedliwionej nieobecności lub z powodu przyczyn losowych.
- 9.** Uczniowie nieobecni na sprawdzianach i kartkówkach mogą być odpytywani ustnie.
- 10.** Uczeń może poprawiać ocenę tylko jeden raz po uzgodnieniu z nauczycielem terminu i formy.
- 11.** Do dziennika obok uzyskanej oceny wpisuje się ocenę, którą uczeń uzyskał w wyniku podjętej próby jej poprawy. Poprzedni stopień wykorzystywany jest do oceny systematyczności pracy ucznia i z ważnych powodów może być uwzględniany podczas ustalania oceny klasyfikacyjnej.
- 12.** Poprawa oceny jest dobrowolna, odbywa się na prośbę ucznia lub rodzica.

- 13.** Uczeń, który otrzymał niedostateczną ocenę za pierwsze półrocze jest zobowiązany do jej poprawy w drugim półroczu, w uzgodnionym terminie i na szczegółowo omówionych z nauczycielem zasadach.
- 14.** Kartkówki mogą obejmować materiał z co najwyżej trzech ostatnich lekcji i mogą być niezapowiedziane.
- 15.** Zasady udostępniania pisemnych prac kontrolnych (sprawdzianów, testów i kartkówek) uczniom i ich rodzicom (prawnym opiekunom):
- a.** uczeń zapoznaje się ze sprawdzoną przez nauczyciela pisemną pracą kontrolną w szkole na zajęciach edukacyjnych;
 - b.** sprawdzone i ocenione kartkówki są udostępniane do wglądu w domu na zasadach określonych przez nauczyciela;
 - c.** uczeń zobowiązany jest oddać nauczycielowi pracę pisemną z podpisem rodzica w ciągu tygodnia od dnia udostępnienia jej do wglądu w domu, a w przypadku choroby ucznia w ciągu tygodnia od dnia jego powrotu do szkoły.
- 16.** Uczeń, który opuścił lekcję, ma obowiązek nadrobić braki w wiadomościach i być przygotowanym do lekcji. Tylko dłuższa nieobecność (powyżej trzech dni) z przyczyn usprawiedliwionych może zwolnić ucznia z obowiązku przygotowania się do lekcji.
- 17.** Uczeń zgłasza nieprzygotowanie przed rozpoczęciem lekcji. Przez nieprzygotowanie do lekcji rozumiemy:
- a.** brak pracy domowej,
 - b.** niegotowość do sprawdzenia stopnia opanowania wiadomości i umiejętności określonych w podstawie programowej realizowanej w danej klasie.
- 18.** Uczeń ma prawo jeden raz w ciągu półrocza zgłosić brak przygotowania do zajęć (nie dotyczy to wszystkich zapowiedzianych prac pisemnych).
- 19.** Każdy uczeń ma prawo do ocenienia wykonanej pracy nadobowiązkowej uzgodnionej z nauczycielem.
- 20.** Stwierdzenie dysfunkcji nie zwalnia ucznia z obowiązków szkolnych. Przeciwnie: uczeń taki powinien wykazać się samodzielną pracą, wykonywać dodatkowe zadania i ćwiczenia, zalecone specjalnie dla niego, które pomogą mu w przezwyciężeniu trudności.

- 21.**Osiągnięcie stopnia opanowania wiadomości i umiejętności określonych w podstawie programowej i realizowanej w danej klasie może być dodatkowo oceniane za pomocą znaków plus lub minus. Trzy plusy stanowią podstawę do wystawienia oceny bardzo dobrej, dwa do dobrej, jeden do dostatecznej. Każdy minus eliminuje automatycznie znak plus, zaś trzy minusy stanowią podstawę do wystawienia oceny niedostatecznej.
- 22.**Przy wystawianiu oceny rocznej/końcowej brana jest pod uwagę ocena półroczna.
- 23.**Uczniowie dbają o zachowanie bezpieczeństwa podczas zajęć oraz o ład i porządek na miejscu pracy, stosują się do zasad i regulaminu pracowni komputerowej.
- 24.**Uczniowie zostają zapoznani z przedmiotowymi zasadami oceniania w czasie lekcji organizacyjnych, a fakt zapoznania potwierdzą własnoręcznym podpisem.
- 25.**Wszystkie sprawy sporne, nie ujęte w przedmiotowych zasadach oceniania, rozstrzygane będą zgodnie z Wewnątrzszkolnymi Zasadami Oceniania oraz rozporządzeniami Ministra Edukacji i Nauki.

Wymagania edukacyjne

Ocenę wyższą otrzymuje uczeń, który spełnia wszystkie wymagania ocen niższych - pozytywnych.

Klasa 4

Tabelaryczne ujęcie wymagań edukacyjnych dla uczniów bez dostosowań

Ocena	Wymagania edukacyjne
niedostateczny (1)	Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności określonych podstawą programową. Nie potrafi, nawet z pomocą nauczyciela, rozwiązać najprostszych zadań i problemów. Brak wiedzy i umiejętności uniemożliwia dalszy proces rozwoju i uczenia się.
dopuszczający (2)	Lekcje z aplikacjami - wymienia podstawowe zasady BHP obowiązujące w pracowni komputerowej; - z pomocą nauczyciela lub kolegi tworzy folder i nadaje mu określoną nazwę; - pisze prosty tekst (zgodnie z podstawowymi zasadami edycji) w edytorze Word; - wprowadza z klawiatury polskie znaki diakrytyczne i wielkie litery; - korzysta z programu Paint i większości jego narzędzi; - wstawia tabelę do dokumentu i wypełnia ją treścią; - wyszukuje prostą grafikę w sieci, wstawia obrazki do dokumentu, osadza prosty tekst na rysunku.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Lekcje w sieci • zna adres WWW wyszukiwarki Google, z pomocą nauczyciela korzysta z serwisu Siaciaki.pl; • korzysta w podstawowym zakresie z programu Word i z przeglądarki internetowej, wyszukuje za jej pomocą zadane teksty i obrazy; • odnajduje w sieci serwisy o określonym charakterze; • samodzielnie wchodzi do edytora grafiki online AutoDraw, rysuje prosty obrazek; • korzysta z podstawowych narzędzi programu (rysowanie, zmiana koloru, wypełnienie kolorem); • otwiera edytor grafiki online Fotoramio i wgrywa obraz z dysku komputera; • korzysta z narzędzi dostępnych na karcie Edytować, z pomocą nauczyciela lub kolegi zmienia podstawowe parametry obrazu (jasność, kontrast, kolorystyka) oraz zapisuje przetworzony obraz; • z pomocą nauczyciela uruchamia program do tworzenia prezentacji i tworzy jednoslajdową prezentację; • korzysta w podstawowym zakresie z serwisów edukacyjnych wskazanych w podręczniku; • uruchamia stronę code.org. Lekcje ze Scratchem • uruchamia środowisko Scratch i próbuje tworzyć skrypty z bloków; • tworzy projekt z nagranymi dźwiękami;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	- planuje własny projekt i rozpoczyna jego realizację. Lekcje z arkuszem - uruchamia program Excel, pracuje z wykresem wstawionym w skoroszycie arkusza; - z pomocą nauczyciela wykonuje proste ćwiczenia, w tym przygotowuje siatkę kwadratów.
dostateczny (3)	Lekcje z aplikacjami - samodzielnie tworzy i nazywa foldery; - z pomocą nauczyciela lub kolegi zapisuje wyniki pracy w odpowiednim folderze, wstawia ilustracje do tekstu, tworzy prostą tabelę w edytorze Word, wstawia ją do tekstu i samodzielnie wypełnia ilustracją i tekstem jej komórki; - wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji, formatuje go; - ustawia rozmiary obrazu (szerokość, wysokość); - wykonuje rysunki w edytorze grafiki z dopracowaniem szczegółów obrazu; - przygotowuje dokument do wydruku, organizując tekst na stronie i drukuje go; - wybiera czcionkę odpowiednią do wykonywanego zadania na podstawie podglądu w menu; - formatuje i rozmieszcza poszczególne elementy na stronie, stosuje kolumnowy układ tekstu i poziomy układ strony;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	- wybiera dla obrazków układ ramki, korzysta z operacji Kopiuj i Wklej. Lekcje w sieci - 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; - wstawia ilustracje do dokumentu w edytorze tekstu za pomocą poleceń z karty Wstawianie; - formatuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji, rozmieszcza w nim ilustracje, rozplanowuje układ tekstu i grafiki na stronie, stosuje metodę przeciągania w celu przenoszenia fragmentów tekstu lub ilustracji w dokumencie; - przygotowuje dokument do wydruku i go drukuje; - zna większość narzędzi programu i potrafi z nich korzystać; - samodzielnie potrafi zmieniać podstawowe parametry obrazu (jasność, kontrast, kolorystyka); - zapisuje przetworzony obraz; - potrafi zmieniać dostępny zestaw narzędzi przez przełączanie zakładek programu (Edytować, Efekty, Tekstury, Ramki, Teksty i Cliparty); - niekiedy potrzebuje pomocy nauczyciela lub kolegi w zakresie doboru odpowiedniego narzędzia dla uzyskania pożądanego celu;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• 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. Lekcje ze Scratchem • stosuje bloki z grup Ruch i Wygląd, uruchamia rozszerzenia Tekst na Mowę oraz Tłumacz; • wykorzystuje gotowe dźwięki, nagrywa i poprawia dźwięki; • uruchamia rozszerzenie Pióro, rysuje koła z wykorzystaniem bloków Przyłóż pisak i Podnieś pisak; • tworzy skrypt zielonej flagi z blokami powiedz; • realizuje pomysł na grę. Lekcje z arkuszem • odczytuje adres komórki arkusza; • wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi; • tworzy pod kierunkiem nauczyciela proste wykresy słupkowy i kołowy, opisuje je w arkuszu; • tworzy proste formuły w arkuszu, korzystając ze wskazówek w podręczniku;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	z pomocą nauczyciela tworzy proste rysunki, wzory liter i cyfr na siatce kwadratowej.
dobry (4)	Lekcje z aplikacjami - swobodnie porusza się w systemie folderów na dysku, samodzielnie zapisuje wyniki pracy w odpowiednim folderze; - tworzy prosty tekst, stosując przy tym właściwe zasady edycji, formatuje go; - tworzy listę zgodnie ze specyfikacją podaną w podręczniku; - ustala orientację strony dokumentu, środkuje akapit, 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; - próbuję 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; - rozmieszcza grafiki na stronie w układzie kolumnowym; - korzysta z podglądu wydruku przed wydrukowaniem dokumentu, drukuje dokument z tabelą.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Lekcje w sieci • wymienia niektóre zasady netykiety, 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, rozmieszcza je na stronie, ustala ich wielkość; • stosuje różnorodne pozycjonowanie grafiki w tekście, ustala wielkość marginesów stron w całym dokumencie; • świadomie korzysta z narzędzia inteligentnego rysowania, zmienia rozmiar obrazu; • 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;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	- rozwiązuje zadania z wykorzystaniem konstrukcji powtarzaj (...) razy. Lekcje ze Scratchem - wczytuje tło sceny, dobiera duszki; - 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 oraz rysuje pawie oczka, korzystając z opisu w podręczniku; - tworzy skrypty z wykorzystaniem bloków rozszerzenia Tekst na Mowę. Lekcje z arkuszem - konstruuje tabele z danymi, sortuje i formatuje dane, dba o ich czytelność; - dopasowuje rozmiar kolumny tabeli do wpisanego tekstu; - zmienia nazwę arkusza; - wykonuje wykres i go opisuje, formatuje i przekształca, wprowadza parametry wykresu podane przez nauczyciela; - stosuje odpowiednie formuły do obliczeń w arkuszu, w tym oblicza średnią arytmetyczną; - przygotowuje siatkę kwadratową do wykonania rysunków;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	korzysta z Malarza formatów.
bardzo dobry (5)	Lekcje z aplikacjami - aktywnie uczestniczy w dyskusji dotyczącej BHP; - samodzielnie tworzy prostą tabelę w edytorze Word; - nie popełnia błędów w czasie edycji tekstu; - zapisuje tekst w indeksie górnym, czytelnie formatuje plan lekcji; - ustala parametry strony dokumentu – marginesy, rozmiar papieru, obramowanie tekstu; - 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; - poprawnie i sprawnie operuje grafiką w dokumencie, rozmieszcza na stronie, ustala wielkości obrazków; - używa znaków podziału kolumny, przygotowuje tekst do wydruku dwustronnego. Lekcje w sieci

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• wymienia i uzasadnia zasady netykiety, 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 dobór obrazów wstawionych do tekstu oraz sposób sformatowania dokumentu w celu zwiększenia czytelności; • dba o estetyczny wygląd dokumentu, rozplanowanie grafiki i tekstu; • 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; • 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 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, korzysta z serwisów edukacyjnych;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	- rozwiązuje zadania z wykorzystaniem konstrukcji powtarzaj aż, jeśli i jeśli (...) w przeciwnym razie (...); - znajduje optymalne rozwiązania problemu, testuje swoje rozwiązania i poprawia usterki w kodzie. Lekcje ze Scratchem - kończy projekt i zapisuje go w chmurze lub na komputerze; - łączy teksty w celu ich wyświetlenia (bloki w grupie Wyrażenia); - samodzielnie układa skrypty rysowania figur złożonych z kół i korzysta z bloku powtarzania oraz wykorzystuje blok kiedy klawisz (...) naciśnięty; - tworzy skrypty z wykorzystaniem bloków rozszerzenia Tłumacz; - duplikuje duszki, wykorzystuje interakcje duszków (blok dotyka (...)? w grupie Czujniki); - samodzielnie rozbudowuje projekt o kolejne słówka, dodając grafikę znalezioną w sieci; - udostępnia gotowy projekt innym użytkownikom. Lekcje z arkuszem - analizuje proste dane na podstawie tabeli oraz wykresów słupkowego, kolumnowego i kołowego; - przekształca i przeformatowuje wykres zgodnie z dodatkowymi wytycznymi; - tworzy prosty wykres kolumnowy, opisuje go w arkuszu i modyfikuje; - używa arkusza do rozwiązywania nietypowych zadań rachunkowych;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• samodzielnie przygotowuje grafiki w arkuszu, formatuje i przekształca samodzielnie wykres; • generuje znaki graficzne, litery i cyfry wykorzystując matryce złożoną z kwadratów.
celujący (6)	Lekcje z aplikacjami • biegle: pracuje z nowym tekstem, posługuje się zewnętrznym nośnikiem informacji i narzędziami programu Paint, dopracowując wszystkie szczegóły obrazu; • nie popełnia błędów edycyjnych w tekście; • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania. Lekcje w sieci • bezpiecznie korzysta z sieci; • biegle korzysta z narzędzi wyszukiwarki Google, aby zawęzić wyszukiwanie; • omawia ograniczenia wynikające z określonych praw użytkowania pobranych z sieci obrazów; • sprawnie wyszukuje i odnajduje teksty i ilustracje na stronach; • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania; • prezentuje prace publicznie; • przenosi wykonaną pracę z folderu Pobrane do folderu przeznaczonego na rysunki; • zmienia nazwę pliku z obrazem; • biegle koryguje podstawowe parametry obrazu;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• dba o wysoki poziom estetyczny swoich prac; • wyszukuje na stronie code.org inne aktywności. Lekcje ze Scratchem • sprawnie korzysta ze środowiska; • rozwija wykonywany projekt, dodając własne pomysły; • analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch; • rozbudowuje projekty rysowania figur złożonych z kół; • zmienia budowę skryptów i analizuje różnice w ich działaniu; • eksperymentuje z innymi językami. Lekcje z arkuszem • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania, w tym oryginalne prace graficzne w arkuszu; • weryfikuje dane znalezione w sieci za pomocą arkusza kalkulacyjnego.

Tabelaryczne ujęcie wymagań edukacyjnych dostosowanych do indywidualnych potrzeb i możliwości ucznia z niezdiagnozowanymi trudnościami szkolnymi, ryzykiem dysleksji rozwojowej, obniżoną sprawnością intelektualną, deficytami/dysharmoniami rozwojowymi, zaburzeniami mowy, zaburzeniami zachowania

Ocena	Wymagania edukacyjne
niedostateczny (1)	Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności określonych podstawą programową. Nie potrafi, nawet z pomocą nauczyciela, rozwiązać najprostszych zadań i problemów. Brak wiedzy i umiejętności uniemożliwia dalszy proces rozwoju i uczenia się.
dopuszczający (2)	Lekcje z aplikacjami • z pomocą nauczyciela 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, po naprowadzeniu osadza prosty tekst na rysunku; • wprowadza z klawiatury polskie znaki diakrytyczne i wielkie litery, wypełnia tabelę treścią; • korzysta z programu Paint i większości jego narzędzi; • przy pomocy nauczyciela wstawia tabelę do dokumentu; • wyszukuje prostą grafikę w sieci; • wstawia obrazki do dokumentu i wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji. Lekcje w sieci • z pomocą nauczyciela korzysta z serwisu Siaciaki.pl;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• zna adres WWW wyszukiwarki Google, z pomocą nauczyciela lub kolegi wyszukuje w niej informacje; • korzysta w podstawowym zakresie z programu Word; • przy niewielkim wsparciu nauczyciela odnajduje w sieci serwisy o określonym charakterze; • po naprowadzeniu wchodzi do edytora grafiki online AutoDraw; • korzysta z podstawowych narzędzi programu (rysowanie, zmiana koloru, wypełnienie kolorem); • rysuje prosty obrazek; • otwiera edytor grafiki online Fotoramio i wgrywa obraz z dysku komputera; • z pomocą nauczyciela lub kolegi zmienia podstawowe parametry obrazu (jasność, kontrast, kolorystyka) i zapisuje przetworzony obraz; • korzysta z narzędzi dostępnych na karcie Edytować; • z pomocą nauczyciela uruchamia program do tworzenia prezentacji, tworzy jednoslajdową prezentację; • korzysta w podstawowym zakresie z serwisów edukacyjnych wskazanych w podręczniku; • po naprowadzeniu uruchamia stronę code.org. Lekcje ze Scratchem • uruchamia środowisko Scratch, próbuje tworzyć skrypty z bloków, tworzy projekt z nagranymi dźwiękami; • pod kierunkiem nauczyciela planuje własny projekt i rozpoczyna jego realizację.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Lekcje z arkuszem • uruchamia program Excel, z pomocą nauczyciela wykonuje proste ćwiczenia; • korzystając ze wsparcia nauczyciela pracuje z wykresem wstawionym w skróście arkusza.
ostateczny (3)	Lekcje z aplikacjami • po naprowadzeniu tworzy i nazywa foldery; • z pomocą nauczyciela lub kolegi wstawia ilustracje do tekstu, tworzy prostą tabelę w edytorze Word, wstawia ją do tekstu i samodzielnie wypełnia tekstem/grafiką jej komórki, zapisuje wyniki pracy w odpowiednim folderze; • wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji, formatuje go; • przygotowuje dokument do wydruku, organizując tekst na stronie i drukuje go; • wybiera czcionkę odpowiednią do wykonywanego zadania na podstawie podglądu w menu; • formatuje i po naprowadzeniu rozmieszcza poszczególne elementy na stronie; • wykonuje proste rysunki w edytorze grafiki (po naprowadzeniu ustawia rozmiary obrazu) i umieszcza je w tabeli utworzonej w edytorze tekstu; • wybiera dla obrazków układ ramki, korzysta z operacji Kopiuj i Wklej; • pod kierunkiem nauczyciela stosuje kolumnowy układ tekstu i poziomy układ strony. Lekcje w sieci

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• porusza się po serwisie Siaciaki.pl; • kopiuje fragmenty tekstu i pliki graficzne ze stron internetowych do dokumentu edytora tekstu; • po naprowadzeniu wstawia ilustracje do dokumentu w edytorze tekstu za pomocą poleceń z karty Wstawianie; • wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji; • formatuje wprowadzony tekst, przy wsparciu nauczyciela rozplanowuje układ tekstu i grafiki na stronie; • stosuje metodę przeciągania w celu przenoszenia fragmentów tekstu lub ilustracji w dokumencie; • przygotowuje dokument do wydruku i go drukuje; • podejmuje próby zmiany podstawowych parametrów obrazu (jasność, kontrast, kolorystyka); • zapisuje przetworzony obraz; • potrafi zmieniać dostępny zestaw narzędzi przez przełączanie zakładek programu (Edytować, Efekty, Tekstury, Ramki, Teksty i Cliparty); • z pomocą nauczyciela dokonuje doboru odpowiedniego narzędzia dla uzyskania pożądanego celu; • tworzy prezentację zawierającą wiele slajdów, korzystając w podstawowym zakresie z programu do tworzenia prezentacji; • z pomocą nauczyciela wyszukuje interesujące go informacje z zadanej dziedziny; • z pomocą nauczyciela znajduje w serwisie edukacyjnym materiały o zadanej tematyce; • po naprowadzeniu tworzy proste sekwencje poleceń.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Lekcje ze Scratchem • przy niewielkim wsparciu stosuje bloki z grup Ruch i Wygląd; • wykorzystuje gotowe dźwięki, przy niewielkim wsparciu nagrywa i poprawia dźwięki; • uruchamia rozszerzenie Pióro, rysuje koła z wykorzystaniem bloków Przyłóż pisak oraz Podnieś pisak; • tworzy skrypt zielonej flagi z blokami powiedz; • uruchamia rozszerzenia Tekst na Mowę oraz Tłumacz; • przy wsparciu realizuje pomysł na grę. Lekcje z arkuszem • odczytuje adres komórki arkusza, wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je; • tworzy pod kierunkiem nauczyciela prosty wykres słupkowy lub kołowy w arkuszu, opisuje je; • tworzy proste formuły w arkuszu, korzystając ze wskazówek w podręczniku; • konstruuje proste tabele z danymi; • z pomocą nauczyciela tworzy proste rysunki, wzory liter i cyfr na siatce kwadratowej.
dobry (4)	Lekcje z aplikacjami • przy niewielkim wsparciu nauczyciela porusza się w systemie folderów na dysku;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• samodzielnie zapisuje wyniki pracy w odpowiednim folderze; • formatuje wprowadzony tekst, stosując przy tym właściwe zasady edycji; • przy pomocy nauczyciela tworzy listę zgodnie ze specyfikacją podaną w podręczniku; • ustala orientację strony dokumentu, środkuje akapit, rozmieszcza tekst i ilustracje na stronie; • stara się dbać o estetykę wykonywanej pracy; • po naprowadzeniu 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; • przy wsparciu nauczyciela 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; • po naprowadzeniu zmienia strukturę tabeli poprzez dodawanie i usuwanie kolumn, wierszy i komórek; • przy niewielkim wsparciu nauczyciela rozmieszcza grafiki na stronie w układzie kolumnowym; • korzysta z podglądu wydruku przed wydrukowaniem dokumentu, drukuje dokument z tabelą. Lekcje w sieci • wymienia co najmniej dwie zasady netykiety, zagrożenia związane z korzystaniem z internetu; • stosuje cudzysłowy podczas wyszukiwania informacji w sieci;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• stosuje metodę przeciągania w celu przenoszenia fragmentów tekstu lub ilustracji w dokumencie; • przygotowuje dokument do wydruku i go drukuje; • po naprowadzeniu zapisuje pliki graficzne ze strony WWW w wybranym miejscu na dysku za pomocą polecenia zapisu z menu podręcznego; • wstawia ilustracje do dokumentu w edytorze tekstu, rozmieszcza je na stronie, ustala ich wielkość; • stosuje pozycjonowanie grafiki w tekście, zmienia rozmiar obrazu; • pod okiem nauczyciela ustala wielkość marginesów stron w całym dokumencie; • korzysta z narzędzia inteligentnego rysowania; • wyszukuje pliki audio w Internecie; • odnajduje we wskazanym miejscu na dysku plik o podanej nazwie; • tworzy slajdy ze zdjęciami; • przy niewielkim wsparciu ustala rodzaj animacji poszczególnych obiektów i przejścia slajdów; • wyszukuje zadane informacje w sieci, potrafi korzystać z różnorodnych źródeł i porównywać je; • korzysta z materiałów zawartych w serwisach edukacyjnych; • po naprowadzeniu rozwiązuje zadania z wykorzystaniem konstrukcji powtarzaj (...) razy. Lekcje ze Scratchem • wczytuje tło sceny, wykonuje prostą animację duszka; • korzysta z bloku zapytaj (...) i czekaj z grupy Czujniki do komunikacji z użytkownikiem;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• przy niewielkiej pomocy nauczyciela układa proste skrypty rysowania na scenie; • zmienia kolor i rozmiar pisaka, rysuje pawie oczka, korzystając z opisu w podręczniku i pomocy nauczyciela; • po naprowadzeniu tworzy skrypty z wykorzystaniem bloków rozszerzenia Tekst na Mowę. Lekcje z arkuszem • konstruuje tabele z danymi, dopasowuje rozmiar kolumny tabeli do wpisanego tekstu; • formatuje dane, przywiązuje wagę do ich czytelności, podejmuje próby samodzielnego sortowania; • zmienia nazwę arkusza; • po naprowadzeniu wykonuje wykres i go opisuje, formatuje i przekształca, wprowadza parametry wykresu podane przez nauczyciela; • stosuje podstawowe formuły do obliczeń w arkuszu, w tym oblicza średnią arytmetyczną; • przygotowuje siatkę kwadratową do wykonania rysunków; • korzysta z Malarza formatów.
bardzo dobry (5)	Lekcje z aplikacjami • uczestniczy w dyskusji dotyczącej BHP; • samodzielnie tworzy prostą tabelę w edytorze Word; • na miarę swoich możliwości nie popełnia błędów w czasie edycji tekstu;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• zapisuje tekst w indeksie górnym; • stara się czytelnie formatować plan lekcji, ustala parametry strony dokumentu - marginesy, rozmiar papieru, obramowanie tekstu; • 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; • na miarę swoich możliwości dba o estetyczny wygląd tekstu i ilustracji zamieszczonych w tabeli, jej wygląd oraz właściwy dobór rysunków; • poprawnie operuje grafiką w dokumencie, rozmieszcza na stronie, ustala wielkości obrazków; • używa znaków podziału kolumny, po naprowadzeniu przygotowuje tekst do wydruku dwustronnego. Lekcje w sieci • wymienia i uzasadnia większość zasad netykiety, bezpiecznego korzystania z sieci oraz stosuje w praktyce zasady ograniczające korzystanie z utworów obcego autorstwa do własnych potrzeb; • wyszukuje obrazy w sieci, zmienia ich rozmiar, pozycjonuje, zapisuje na dysku; • opisuje źródła pochodzenia materiałów użytych w utworzonym przez siebie dokumencie; • na miarę swoich możliwości dba o estetyczny i czytelny wygląd tekstu;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• dba o estetyczny wygląd dokumentu, rozplanowanie grafiki i tekstu, czytelność przygotowanego dokumentu; • właściwie ustawia wielkości marginesów zgodnie z przyjętym planem dokumentu; • wie, w jakim formacie graficznym należy zapisywać zdjęcia, a w jakim rysunki; • przełącza się między modułami programu Fotoramio (Edytor, Kolaż i Art Foto); • stosuje tekstury, ramki, dodaje teksty do obrazu; • potrafi skalować rysunek i obracać go, tworzy kolaż według wybranego szablonu; • tworzy slajdy z dźwiękami i tabelami; • na miarę swoich możliwości dba o estetykę przygotowanej prezentacji - dobór kolorów, rysunków, właściwe ułożenie obiektów na slajdach, dobór tempa animacji; • wyszukuje interesujące go informacje, potrafi rozszerzyć zakres poszukiwań o kolejne, zbieżne zagadnienia, korzysta z serwisów edukacyjnych do samodzielnej pracy; • rozwiązuje zadania z wykorzystaniem konstrukcji powtarzaj aż, jeśli i jeśli (...) w przeciwnym razie (...); • samodzielnie poszukuje optymalnych rozwiązań problemu i przy niewielkim wsparciu poprawia usterki w kodzie. Lekcje ze Scratchem • kończy projekt i zapisuje go w chmurze lub na komputerze;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• łączy teksty w celu ich wyświetlenia (bloki w grupie Wyrażenia); • korzysta z bloku powtarzania i wykorzystuje blok kiedy klawisz (...) naciśnięty; • po naprowadzeniu układu skryptu rysowania figur złożonych z kół; • tworzy skrypty z wykorzystaniem bloków rozszerzenia Tłumacz; • duplikuje duszki, wykorzystuje interakcje duszków (blok dotyka (...)? w grupie Czujniki); • rozbudowuje projekt o kolejne słowa, dodając grafikę znalezioną w sieci; • udostępnia gotowy projekt innym użytkownikom. Lekcje z arkuszem • analizuje proste dane na podstawie tabeli oraz wykresów słupkowego, kolumnowego i kołowego; • przekształca i przeformatowuje wykres zgodnie z dodatkowymi wytycznymi; • formatuje i przekształca wykres, tworzy prosty wykres kolumnowy, opisuje go w arkuszu i modyfikuje; • używa arkusza do rozwiązywania typowych zadań rachunkowych; • przygotowuje grafiki w arkuszu; • generuje znaki graficzne, litery i cyfry wykorzystując matryce złożoną z kwadratów.
celujący (6)	Lekcje z aplikacjami • biegle: pracuje z nowym tekstem, posługuje się zewnętrznym nośnikiem informacji i narzędziami programu Paint, dopracowując wszystkie szczegóły obrazu;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• sporadycznie popełnia błędy edycyjne w tekście; • wykonuje dodatkowe, nieco trudniejsze zadania. Lekcje w sieci • bezpiecznie korzysta z sieci; • korzysta z narzędzi wyszukiwarki Google, aby zawęzić wyszukiwanie; • omawia ograniczenia wynikające z określonych praw użytkowania pobranych z sieci obrazów; • wyszukuje i odnajduje teksty i ilustracje na stronach; • ćwiczenia na lekcji wykonuje samodzielnie i bezbłędnie; • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania; • na miarę swoich możliwości sprawnie prezentuje prace publicznie; • przenosi wykonaną pracę z folderu Pobrane do folderu przeznaczonego na rysunki; • zmienia nazwę pliku z obrazem; • sprawnie koryguje podstawowe parametry obrazu, na miarę swoich możliwości dba o wysoki poziom estetyczny swoich prac; • wyszukuje na stronie code.org inne aktywności. Lekcje ze Scratchem • sprawnie korzysta ze środowiska, stara się rozwijać wykonywany projekt, dodając własne pomysły;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• zmienia budowę skryptów i analizuje różnice w ich działaniu; • rozbudowuje projekty rysowania figur złożonych z kół; • eksperymentuje z innymi językami. Lekcje z arkuszem • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania, przygotowuje oryginalne prace graficzne; • weryfikuje dane znalezione w sieci za pomocą arkusza kalkulacyjnego.

Tabelaryczne ujęcie wymagań edukacyjnych dostosowanych do indywidualnych potrzeb i możliwości ucznia z trudnościami adaptacyjnymi – językowymi z powodu przesiedlenia

Uczeń z trudnościami adaptacyjnymi - językowymi z powodu przesiedlenia – na każdą ocenę może korzystać z pomocy tłumacza i/lub innej dodatkowej pomocy w celu wytłumaczenia zadania, polecenia.

Ocena	Wymagania edukacyjne
Niedostateczny (1)	Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności określonych podstawą programową. Nie potrafi, nawet z pomocą nauczyciela, rozwiązać najprostszych zadań i problemów. Brak wiedzy i umiejętności uniemożliwia dalszy proces rozwoju i uczenia się.
dopuszczający (2)	Lekcje z aplikacjami

Ocena	Wymagania edukacyjne
	- 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, wprowadza z klawiatury polskie znaki diakrytyczne i wielkie litery; - po naprowadzeniu osadza prosty tekst na rysunku, wypełnia tabelę treścią; - korzysta z programu Paint i większości jego narzędzi; - wprowadza tekst, zgodnie z podstawowymi zasadami edycji, i formatuje go przy użyciu podstawowych formatów; - wstawia tabelę do dokumentu, wypełnia ją tekstem; - wyszukuje prostą grafikę w sieci, wstawia obrazki do dokumentu. Lekcje w sieci - zna adres WWW wyszukiwarki Google, z pomocą nauczyciela lub kolegi korzysta z serwisu Siaciaki; - korzysta w podstawowym zakresie z programu Word i z przeglądarki internetowej, wyszukuje za jej pomocą zadane teksty i obrazy; - przy niewielkim wsparciu nauczyciela odnajduje w sieci serwisy o określonym charakterze; - samodzielnie wchodzi do edytora grafiki online AutoDraw; - korzysta z podstawowych narzędzi programu (rysowanie, zmiana koloru, wypełnienie kolorem); - rysuje prosty obrazek;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• otwiera edytor grafiki online Fotoramio, wgrywa obraz, z pomocą nauczyciela lub kolegi zmienia podstawowe parametry obrazu (jasność, kontrast, kolorystyka) i zapisuje przetworzony obraz; • korzysta z narzędzi dostępnych na karcie Edytować; • z pomocą nauczyciela uruchamia program do tworzenia prezentacji, tworzy jednosłajdową prezentację; • korzysta w podstawowym zakresie z serwisów edukacyjnych wskazanych w podręczniku; • po naprowadzeniu uruchamia stronę code.org. Lekcje ze Scratchem • uruchamia środowisko Scratch, próbuje tworzyć skrypty z bloków; • tworzy projekt z nagrałymi dźwiękami; • pod kierunkiem nauczyciela planuje własny projekt i rozpoczyna jego realizację. Lekcje z arkuszem • uruchamia program Excel; • korzystając ze wsparcia nauczyciela wykonuje proste ćwiczenia, przygotowuje siatkę kwadratów, pracuje z wykresem wstawionym w skoroszycie arkusza.
dostateczny (3)	Lekcje z aplikacjami

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• po naprowadzeniu samodzielnie tworzy i nazywa foldery, zapisuje wyniki pracy w odpowiednim folderze; • z pomocą nauczyciela lub kolegi tworzy prostą tabelę w edytorze Word, wstawia ją do tekstu i samodzielnie wypełnia tekstem jej komórki; • wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji, formatuje go; • wykonuje rysunki w edytorze grafiki, ustawia rozmiary obrazu (szerokość, wysokość); • z pomocą nauczyciela lub kolegi wstawia ilustracje do tekstu i tabeli; • przygotowuje dokument do wydruku, organizując tekst na stronie i drukuje go; • wybiera czcionkę odpowiednią do wykonywanego zadania na podstawie podglądu w menu; • korzysta z operacji Kopiuj i Wklej, formatuje i rozmieszcza poszczególne elementy na stronie; • wybiera dla obrazków układ ramki; • pod kierunkiem nauczyciela stosuje kolumnowy układ tekstu i poziomy układ strony. Lekcje w sieci • porusza się po serwisie Siaciaki.pl; • kopiuje fragmenty tekstu i pliki graficzne ze stron internetowych do dokumentu edytora tekstu; • formatuje tekst i rozmieszcza w nim ilustracje, korzysta z poleceń karty Wstawianie; • wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji; • formatuje wprowadzony tekst, rozplanowuje układ tekstu i grafiki na stronie;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• stosuje metodę przeciągania w celu przenoszenia fragmentów tekstu lub ilustracji w dokumencie; • przygotowuje dokument do wydruku i go drukuje; • zna większość narzędzi programu i potrafi z nich korzystać; • podejmuje próby zmiany podstawowych parametrów obrazu (jasność, kontrast, kolorystyka); • zapisuje przetworzony obraz; • potrafi zmieniać dostępny zestaw narzędzi przez przełączanie zakładek 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; • z pomocą nauczyciela wyszukuje interesujące go informacje z zadanej dziedziny; • znajduje w serwisie edukacyjnym materiały o zadanej tematyce; • po naprowadzeniu tworzy proste sekwencje poleceń. Lekcje ze Scratchem • stosuje bloki z grup Ruch i Wygląd; • wykorzystuje gotowe dźwięki, przy niewielkim wsparciu nagrywa i poprawia dźwięki; • uruchamia rozszerzenie Pióro, rysuje koła z wykorzystaniem bloków Przyłóż/Podnieś pisak;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• tworzy skrypt zielonej flagi z blokami powiedz, uruchamia rozszerzenia Tekst na Mowę oraz Tłumacz; • przy niewielkim wsparciu realizuje pomysł na grę. Lekcje z arkuszem • odczytuje adres komórki arkusza; • wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane; • tworzy pod kierunkiem nauczyciela prosty wykres słupkowy w arkuszu oraz prosty wykres kołowy, opisuje go; • tworzy proste formuły w arkuszu, korzystając ze wskazówek w podręczniku; • konstruuje proste tabele z danymi; • z pomocą nauczyciela tworzy proste rysunki, wzory liter i cyfr na siatce kwadratowej.
dobry (4)	Lekcje z aplikacjami • swobodnie porusza się w systemie folderów na dysku; • samodzielnie zapisuje wyniki pracy (słownik) w odpowiednim folderze; • tworzy prosty tekst, stosując przy tym właściwe zasady edycji, formatuje go; • po naprowadzeniu tworzy listę zgodnie ze specyfikacją podaną w podręczniku; • ustala orientację strony dokumentu, środek akapit; • rozmieszcza tekst i ilustracje na stronie, stara się dbać o estetykę wykonywanej pracy;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• 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; • drukuje dokument z tabelą; • przy niewielkim wsparciu rozmieszcza grafiki na stronie w układzie kolumnowym; • korzysta z podglądu wydruku przed wydrukowaniem dokumentu. Lekcje w sieci • wymienia niektóre zasady netykiety, zagrożenia związane z korzystaniem z internetu; • stosuje cudzysłowy podczas wyszukiwania informacji w sieci; • po naprowadzeniu 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;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• zapisuje pliki graficzne ze strony WWW w wybranym miejscu na dysku za pomocą polecenia zapisu z menu podręcznego; • wstawia ilustracje do dokumentu w edytorze tekstu, rozmieszcza je na stronie, ustala ich wielkość; • pod kierunkiem nauczyciela stosuje różnorodne pozycjonowanie grafiki w tekście; • ustala wielkość marginesów stron w całym dokumencie; • zmienia rozmiar obrazu, korzysta z narzędzia inteligentnego rysowania; • 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, porównuje je; • sprawnie korzysta z materiałów zawartych w serwisach edukacyjnych; • przy niewielkim wsparciu rozwiązuje zadania z wykorzystaniem konstrukcji powtarzaj (...) razy. Lekcje ze Scratchem • wczytuje tło sceny, dobiera duszki, 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; • korzystając z opisu w podręczniku i pomocy nauczyciela rysuje pawie oczka

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• przy niewielkim wsparciu tworzy skrypty z wykorzystaniem bloków rozszerzenia Tekst na Mowę. Lekcje z arkuszem • konstruuje tabele z danymi, dopasowuje rozmiar kolumny tabeli do wpisanego tekstu; • sortuje i formatuje dane i przywiązuje wagę do ich czytelności; • zmienia nazwę arkusza; • wykonuje wykres i z pomocą nauczyciela opisuje go, formatuje i przekształca, wprowadza parametry wykresu podane przez nauczyciela; • po naprowadzeniu stosuje odpowiednie formuły do obliczeń w arkuszu, w tym oblicza średnią arytmetyczną; • przygotowuje siatkę kwadratową do wykonania rysunków; • korzysta z Malarza formatów.
bardzo dobry (5)	Lekcje z aplikacjami • aktywnie uczestniczy w dyskusji dotyczącej BHP; • samodzielnie tworzy prostą tabelę w edytorze Word; • zapisuje tekst w indeksie górnym, nie popełnia błędów w czasie edycji tekstu; • czytelnie formatuje plan lekcji, ustala parametry strony dokumentu – marginesy, rozmiar papieru, obramowanie tekstu, drukuje dokument;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• 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; • poprawnie i dość sprawnie operuje grafiką w dokumencie, rozmieszcza na stronie, ustala wielkości obrazków, używa znaków podziału kolumny, przygotowuje tekst do wydruku dwustronnego. Lekcje w sieci • wymienia i uzasadnia zasady netykiety, 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 oraz opisuje źródła pochodzenia materiałów użytych w utworzonym przez siebie dokumencie; • dba o estetyczny wygląd tekstu i dobór obrazów wstawionych do tekstu oraz sposób sformatowania dokumentu w celu zwiększenia czytelności; • potrafi skalować rysunek, obracać go, zmieniać rozmiar, pozycjonować; • właściwie ustawia wielkości marginesów zgodnie z przyjętym planem dokumentu; • wie, w jakim formacie graficznym należy zapisywać zdjęcia, a w jakim rysunki; • dość swobodnie przełącza się między modułami programu Fotoramio (Edytor, Kolaż i Art Foto); • raczej samodzielnie stosuje tekstury, ramki, dodaje teksty do obrazu, tworzy kolaż według szablonu;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• 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, korzysta z serwisów edukacyjnych do samodzielnej pracy; • rozwiązuje zadania z wykorzystaniem konstrukcji powtarzaj aż, jeśli i jeśli (...) w przeciwnym razie (...); • testuje swoje rozwiązania i po naprowadzeniu poprawia usterki w kodzie; • znajduje optymalne rozwiązania problemu. Lekcje ze Scratchem • kończy projekt, zapisuje go w chmurze, na komputerze, udostępnia innym użytkownikom; • łączy teksty w celu ich wyświetlenia (bloki w grupie Wyrażenia); • samodzielnie korzysta z bloku powtarzania i wykorzystuje blok kiedy klawisz (...) naciśnięty; • układa skrypty rysowania figur złożonych z kół, tworzy skrypty z wykorzystaniem bloków rozszerzenia Tłumacz; • duplikuje duszki, wykorzystuje interakcje duszków (blok dotyka (...)? w grupie Czujniki); • samodzielnie rozbudowuje projekt o kolejne słówka, dodając grafikę z sieci.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Lekcje z arkuszem • analizuje proste dane na podstawie tabeli oraz wykresów słupkowego, kolumnowego i kołowego; • przekształca i przeformatowuje wykres zgodnie z dodatkowymi wytycznymi; • tworzy prosty wykres kolumnowy, opisuje go w arkuszu i modyfikuje; • z pomocą nauczyciela używa arkusza do rozwiązywania nietypowych zadań rachunkowych; • samodzielnie przygotowuje grafiki w arkuszu, formatuje i przekształca wykres; • pod kierunkiem nauczyciela generuje znaki graficzne, litery i cyfry wykorzystując matryce złożoną z kwadratów.
celujący (6)	Lekcje z aplikacjami • biegle: pracuje z nowym tekstem, posługuje się zewnętrznym nośnikiem informacji i narzędziami programu Paint, dopracowując wszystkie szczegóły obrazu; • sporadycznie popełnia błędy edycyjne w tekście; • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania; • ćwiczenia wykonuje samodzielnie i niemal bezbłędnie. Lekcje w sieci • bezpiecznie korzysta z sieci, omawia ograniczenia wynikające z określonych praw użytkownika pobranych z sieci obrazów;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• biegle korzysta z narzędzi wyszukiwarki Google, aby zawęzić wyszukiwanie; • sprawnie koryguje podstawowe parametry obrazu, wyszukuje, odnajduje teksty i ilustracje na stronach; • dba o wysoki poziom estetyczny swoich prac; • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania; • na miarę swoich możliwości sprawnie prezentuje prace publicznie; • przenosi wykonaną pracę z folderu Pobrane do folderu przeznaczonego na rysunki, zmienia nazwę pliku z obrazem; • wyszukuje na stronie code.org inne aktywności. Lekcje ze Scratchem • sprawnie korzysta ze środowiska, rozwija wykonywany projekt, dodając własne pomysły, analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch, zmienia budowę skryptów i analizuje różnice w ich działaniu; • rozbudowuje projekty rysowania figur złożonych z kół; • eksperymentuje z innymi językami. Lekcje z arkuszem • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania i oryginalne prace graficzne;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	weryfikuje dane znalezione w sieci za pomocą arkusza kalkulacyjnego.

Klasa 5

Tabelaryczne ujęcie wymagań edukacyjnych dla uczniów bez dostosowań

Ocena	Wymagania edukacyjne
niedostateczny (1)	Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności określonych podstawą programową. Nie potrafi, nawet z pomocą nauczyciela, rozwiązać najprostszych zadań i problemów. Brak wiedzy i umiejętności uniemożliwia dalszy proces rozwoju i uczenia się.
dopuszczający (2)	Lekcje z aplikacjami • wymienia zasady bezpiecznej pracy z komputerem, stosuje się do zasad BHP; • uruchamia bibliotekę klipartów; • z pomocą nauczyciela uruchamia edytor tekstu; • wypełnia treścią pola tekstowe i objaśnienia wstawione do dokumentu przez nauczyciela; • wykonuje zdjęcia urządzeniem mobilnym (smartfon, tablet), stosując podstawowe funkcje; • uruchamia Photopeę – program graficzny działający w trybie online i otwiera obrazy do edycji. Lekcje w sieci • zna zasady tworzenia bezpiecznego hasła; • wyjaśnia znaczenia pojęć lokalna i rozległa sieć komputerowa; • z pomocą nauczyciela tworzy książkę kontaktów na swoim koncie poczty e - mail;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• wymienia najprostsze zagrożenia i pozytywne cechy działania i pracy w sieci; • bierze udział w ewentualnych zajęciach online; • objaśnia, czym są Dokumenty Google; • korzysta w podstawowym zakresie z usługi Google Street View i z pomocą nauczyciela z programu Google Earth Pro. Lekcje ze Scratchem • z pomocą nauczyciela korzysta z edytora grafiki programu Scratch i tworzy proste rysunki; • pobiera duszki z serwisu openclipart.org; • z pomocą nauczyciela wstawia do projektu tło z biblioteki oraz pobrane duszki, modyfikuje i nazywa duszki, rysuje scenę; • korzysta z bloków z grupy Ruch do sterowania ruchem duszka; • bada i analizuje działanie projektu. Lekcje z arkuszem • w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego i programu do tworzenia prezentacji; • z pomocą nauczyciela wyszukuje w Internecie informacje na podany temat. Lekcje z multimediami

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• podłącza słuchawki i mikrofon do gniazd komputera; • nagrywa i odtwarza dźwięk w systemie Windows za pomocą Rejestratora głosu; • wymienia sposoby zapisu plików dźwiękowych, zapisuje dźwięk w formacie MP3; • uruchamia program Audacity; • z pomocą nauczyciela uruchamia aplikację Edytor, otwiera projekt wideo oraz tworzy prosty film ze zdjęć; • określa zalety Internetu.
dostateczny (3)	Lekcje z aplikacjami • wymienia konsekwencje niestosowania programów antywirusowych; • zapisuje na dysku obrazek z biblioteki grafiki wektorowej; • samodzielnie uruchamia edytor tekstu, wstawia do dokumentu rysunki; • świadomie wybiera odpowiedni kadr fotografowanej sceny; • zna i stosuje funkcje podstawowych narzędzi programu Photopea. Lekcje w sieci • wyjaśnia znaczenie elementów adresu e - mail; • wyjaśnia znaczenie i przeznaczenie urządzeń sieciowych (ruter, serwer); • samodzielnie tworzy grupy odbiorców oraz listę kontaktów na swoim koncie pocztowym;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	- wymienia najważniejsze zasady netykiety, których należy przestrzegać na co dzień; - w czasie ewentualnych zajęć online prezentuje odpowiednie zachowanie; - korzysta w podstawowym zakresie z Dokumentów Google i z Tłumacza Google; - samodzielnie korzysta z programu Google Earth Pro; - wykorzystuje funkcję nawigacji i panel Warstwy. Lekcje ze Scratchem - w podstawowym zakresie korzysta z edytora grafiki programu Scratch; - samodzielnie wstawia duszka i tło z biblioteki do projektu, duplikuje duszki, tworzy kostium duszka według podanego wzoru, z pomocą nauczyciela układa dialog między duszkami; - odtwarza pojedyncze nuty; - samodzielnie rysuje scenę w edytorze grafiki środowiska Scratch, eliminuje usterki i poprawia projekt; - z pomocą nauczyciela definiuje skrypty dla sceny. Lekcje z arkuszem - samodzielnie wyszukuje w Internecie informacje na podany temat i wykorzystuje je do własnych zestawień. Lekcje z multimediami

Ocena	Wymagania edukacyjne
	- wykorzystuje syntezę mowy w systemie Windows za pomocą Narratora; - wymienia formaty plików dźwiękowych, nagrywa, zapisuje i modyfikuje dźwięk w programie Audacity; - przygotowuje scenariusz filmu, uruchamia aplikację Edytor wideo i tworzy prosty film ze zdjęć; - korzysta w podstawowym zakresie z aplikacji Edytor wideo, w tym także samodzielnie otwiera utworzony projekt, nagrywa prostą narrację w edytorze dźwięku Audacity; - określa zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu.
dobry (4)	Lekcje z aplikacjami - wymienia podstawowe rodzaje złośliwego oprogramowania, elementy jednostki centralnej oraz różnice między grafiką rastrową i wektorową; - wstawia do dokumentu pola tekstowe i objaśnienia, formatuje osadzone obiekty; - wykonuje zdjęcia z wykorzystaniem funkcji panoramy; - poprawia kadr obrazu, stosując odpowiednie narzędzia programu. Lekcje w sieci - wysyła i odbiera wiadomości e – mail, korzysta z listy kontaktów podczas wysyłania korespondencji; - zna zasady logowania się na platformie Classroom lub innej o podobnej funkcjonalności; - potrafi dołączyć do wideokonferencji, rozmowy w ramach usługi Czat; - wymienia największe zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	- wymienia ograniczenia prawne związane z korzystaniem z Internetu; - w czasie ewentualnych zajęć online pomaga innym i stosuje się do obowiązujących zasad; - potrafi pracować w chmurze i umieszczać w niej dokumenty; - samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia; - wyszukuje w Internecie istotne informacje dotyczące działalności różnych instytucji; - wyznacza odległości na trójwymiarowej mapie. Lekcje ze Scratchem - powiela i modyfikuje kostium duszka, steruje duszkami za pomocą bloków z grupy Zdarzenia, Ruch, Wygląd i Kontrola, wykorzystuje w projekcie wykrywanie spotkań duszków; - wykorzystuje komunikaty do tworzenia dialogu; - układa melodie z nut w blokach, uruchamia pomiar czasu; - wykorzystuje bloki z grupy Kontrola, Ruch i Czujniki; - definiuje nowy blok rysowania gwiazdek. Lekcje z arkuszem - analizuje znalezione informacje; - tworzy i modyfikuje w arkuszu proste wykresy liniowe oraz analizuje dane na podstawie wykresu.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Lekcje z multimediami - wykorzystuje rozpoznawanie mowy w przeglądarce (Google) na komputerze oraz urządzeniu mobilnym; - krótco charakteryzuje formaty plików dźwiękowych, zapisuje i przetwarza dźwięk w formacie MP3 za pomocą aplikacji online; - instaluje program Audacity; - tworzy płynne przejścia między zdjęciami, dodaje do filmu narrację; - sprawnie posługuje się programem do tworzenia prezentacji.
bardzo dobry (5)	Lekcje z aplikacjami - opisuje funkcje podstawowych elementów jednostki centralnej oraz sposoby ochrony danych i komputera przed złośliwym oprogramowaniem oraz nieautoryzowanym dostępem; - wyszukuje obrazki w bibliotece grafiki wektorowej i zapisuje je w postaci pliku SVG; - dba o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów (rysunków, pól tekstowych, objaśnień) na stronie; - stosuje zasadę trójkoperta na etapie wykonywania zdjęcia, koryguje parametry obrazu (jasność, kontrast oraz intensywność barw), usuwa zbędne elementy obrazu przez klonowanie. Lekcje w sieci

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• wysyła i odbiera wiadomości e - mail z załącznikami, stosuje „mailową etykietę”; • sprawnie korzysta z platformy Classroom lub innej o podobnej funkcjonalności; • potrafi zainicjować wideokonferencję i prowadzić rozmowę w ramach usługi Czat; • wymienia zalety korzystania z Internetu w wybranych obszarach zagadnień; • wyszukuje negatywne i pozytywne zjawiska związane z działaniami w sieci; • uczestniczy aktywnie i kulturalnie w sieciowych zajęciach; • sprawnie posługuje się Google Street View, Tłumaczem Google oraz innymi aplikacjami online podczas wspólnej pracy; • nagrywa wirtualne wycieczki. Lekcje ze Scratchem • tworzy skrypt animujący duszka, koryguje czas wyświetlania poszczególnych kostiumów duszka; • tworzy estetyczną pracę z płynną animacją; • testuje program - panuje nad poprawną kolejnością partii dialogowych, zmianą tła sceny, wprowadza poprawki, udoskonalenia; • buduje skrypt, wykorzystując bloki z grupy Muzyka, Wygląd i Moje bloki; • operuje losowością i zmiennymi, wykorzystuje zmienne i tworzy licznik; • opisuje działanie gotowego projektu i udostępnia projekt w serwisie Scratcha; • wywołuje blok rysowania oraz ustala warunki początkowe.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Lekcje z arkuszem • na podstawie znalezionych informacji tworzy w arkuszu kalkulacyjnym wykres liniowy i/lub prezentację według własnego pomysłu; • wykorzystuje formuły i sortuje dane. Lekcje z multimediami • biegle posługuje się syntezą i rozpoznawaniem mowy w aplikacjach; • przetwarza nagranie w podstawowym zakresie (na przykład usuwa ciszę albo szum); • korzysta z radia w Internecie, podcastów i serwisu YouTube, dodaje do filmu napisy i efekty wideo; • wybiera odpowiedni współczynnik proporcji, zapisuje film na dysku, tak aby zajmował niewiele miejsca, i odtwarza film we wskazanym programie; • tworzy estetyczną i ciekawą pracę; • dodaje do filmu elementy wideo nagrane kamerą internetową lub urządzeniem mobilnym; • tworzy jasny i staranny przekaz multimedialny, prowadzi prezentację.
celujący (6)	Lekcje z aplikacjami • wymienia przykłady wirusów komputerowych i omawia sposób ich działania; • wykorzystuje i przekształca pobrane obrazki w edytorze tekstu;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• tworzy autorski komiks z własnoręcznie przygotowanymi ilustracjami; • modyfikuje zdjęcia/obrazy w celu uzyskania pożądanego efektu, wykorzystując dostępne funkcje aparatu i stosując filtry dostępne w programie. Lekcje w sieci • potrafi wyodrębnić pliki z archiwum zawierającego kilka załączników; • wymienia zalety i wady korzystania z poczty elektronicznej; • wyjaśnia, jakie strony internetowe można uznać za godne zaufania; • aktywnie uczestniczy w dyskusji, sprawnie koordynuje pracę grupy w czasie pracy zdalnej; • przygotowuje prezentację lub referat, rozwijając wybrane zagadnienie; • biegle posługuje się aplikacjami Dokumenty Google, Dysk Google, Google Street View i Tłumaczem Google; • przygotowuje tutorial, jak pracować z programem Google Earth na urządzeniu mobilnym. Lekcje ze Scratchem • wykazuje się ponadprzeciętnymi umiejętnościami w zakresie tworzenia grafiki wektorowej; • kreatywnie podchodzi do zadania, włączając do animacji własne elementy, w tym postacie i dialogi; • realizuje własne pomysły wykorzystywania rozszerzenia Muzyka; • modyfikuje projekt gry według własnych pomysłów;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• dodaje własne skrypty rysowania zaprojektowanych motywów. Lekcje z arkuszem • kreatywnie podchodzi do zadania, tworząc rozbudowaną prezentację zawierającą ciekawe dane dotyczące pogody w Europie oraz ciekawostki o krajach sąsiadujących z Polską; • pracuje w chmurze; • tworzy własne interesujące zagadnienia z zebranych samodzielnie danych. Lekcje z multimediami • 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.

Tabelaryczne ujęcie wymagań edukacyjnych dostosowanych do indywidualnych potrzeb i możliwości ucznia z niezdiagnozowanymi trudnościami szkolnymi, ryzykiem dysleksji rozwojowej, obniżoną sprawnością intelektualną, deficytami/dysharmoniami rozwojowymi, zaburzeniami mowy, zaburzeniami zachowania

Ocena	Wymagania edukacyjne
niedostateczny (1)	Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności określonych podstawą programową. Nie potrafi, nawet z pomocą nauczyciela, rozwiązać najprostszych zadań i problemów. Brak wiedzy i umiejętności uniemożliwia dalszy proces rozwoju i uczenia się.
dopuszczający (2)	Lekcje z aplikacjami - wymienia podstawowe zasady bezpiecznej pracy z komputerem, stosuje się do zasad BHP; - uruchamia bibliotekę klipartów; - z pomocą nauczyciela uruchamia edytor tekstu, wypełnia treścią pola tekstowe i objaśnienia; - z pomocą nauczyciela lub kolegi wykonuje zdjęcia urządzeniem mobilnym (smartfon, tablet), stosując podstawowe funkcje; - uruchamia Photopeę – program graficzny działający w trybie online i otwiera obrazy do edycji. Lekcje w sieci - zna podstawowe zasady tworzenia bezpiecznego hasła; - przy niewielkim wsparciu nauczyciela wyjaśnia znaczenia pojęć lokalna i rozległa sieć komputerowa; - z pomocą nauczyciela tworzy książkę kontaktów na swoim koncie poczty e - mail;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	- wymienia najprostsze zagrożenia i pozytywne cechy działania i pracy w sieci; - bierze udział w ewentualnych zajęciach online; - przy niewielkim wsparciu nauczyciela objaśnia, czym są Dokumenty Google; - korzysta w podstawowym zakresie z usługi Google Street View; - z pomocą nauczyciela korzysta z programu Google Earth Pro. Lekcje ze Scratchem - z pomocą nauczyciela korzysta z edytora grafiki programu Scratch, tworzy proste rysunki, wstawia do projektu tło z biblioteki oraz pobrane duszki, modyfikuje i nazywa duszki, rysuje scenę; - pobiera duszki z serwisu opencart.org; - przy niewielkim wsparciu nauczyciela korzysta z bloków z grupy Ruch do sterowania ruchem duszka; - pod kierunkiem nauczyciela bada i analizuje działanie projektu. Lekcje z arkuszem - w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego i programu do tworzenia prezentacji; - z pomocą nauczyciela wyszukuje w Internecie informacje na podany temat. Lekcje z multimediami - podłącza słuchawki i mikrofon do gniazd komputera;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• pod kierunkiem nauczyciela nagrywa i odtwarza dźwięk w systemie Windows za pomocą Rejestratora głosu; • wymienia podstawowe sposoby zapisu plików dźwiękowych i zapisuje dźwięk w formacie MP3; • uruchamia program Audacity; • z pomocą nauczyciela uruchamia aplikację Edytor wideo, otwiera projekt, tworzy prosty film ze zdjęć; • określa zalety Internetu.
dostateczny (3)	Lekcje z aplikacjami • wymienia konsekwencje niestosowania programów antywirusowych; • zapisuje na dysku obrazek z biblioteki grafiki wektorowej; • samodzielnie uruchamia edytor tekstu i wstawia do dokumentu rysunki; • przy wsparciu nauczyciela wybiera odpowiedni kadr fotografowanej sceny; • zna i stosuje najczęściej używane funkcje podstawowych narzędzi programu Photopea. Lekcje w sieci • z pomocą nauczyciela wyjaśnia znaczenie elementów adresu e – mail, tworzy grupy odbiorców oraz listę kontaktów; • z pomocą nauczyciela wyjaśnia znaczenie i przeznaczenie urządzeń sieciowych (ruter, serwer); • wymienia najważniejsze zasady netykiety, których należy przestrzegać na co dzień;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• w czasie ewentualnych zajęć online prezentuje odpowiednie zachowanie; • korzysta w podstawowym zakresie z Dokumentów Google i Tłumacza Google; • samodzielnie korzysta z programu Google Earth Pro; • pod kierunkiem nauczyciela wykorzystuje funkcję nawigacji i panel Warstwy. Lekcje ze Scratchem • w podstawowym zakresie korzysta z edytora grafiki programu Scratch; • przy niewielkim wsparciu nauczyciela tworzy kostium duszka według podanego wzoru, układa dialog między duszkami (na podstawie podręcznika), wstawia duszka i tło z biblioteki do projektu; • duplikuje duszki, odtwarza pojedyncze nuty; • po naprowadzeniu rysuje scenę w edytorze grafiki środowiska Scratch; • pod kierunkiem nauczyciela definiuje skrypty dla sceny, eliminuje usterki i poprawia projekt. Lekcje z arkuszem • z pomocą nauczyciela lub kolegi wyszukuje w Internecie informacje na podany temat i wykorzystuje je do własnych zestawień. Lekcje z multimediami • wykorzystuje syntezę mowy w systemie Windows za pomocą Narratora;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	- wymienia podstawowe formaty plików dźwiękowych; - po naprowadzeniu nagrywa, zapisuje i modyfikuje dźwięk w programie Audacity; - przygotowuje scenariusz filmu, uruchamia aplikację Edytor wideo, otwiera utworzony projekt i tworzy prosty film ze zdjęć; - z pomocą nauczyciela lub kolegi nagrywa prostą narrację w edytorze dźwięku Audacity; - określa najważniejsze zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu.
dobry (4)	Lekcje z aplikacjami - wymienia podstawowe elementy jednostki centralnej, rodzaje złośliwego oprogramowania i różnice między grafiką rastrową i wektorową; - wstawia do dokumentu pola tekstowe i objaśnienia; - pod kierunkiem nauczyciela formatuje osadzone obiekty oraz poprawia kadr obrazu, stosując odpowiednie narzędzia programu; - wykonuje zdjęcia z wykorzystaniem funkcji panoramy. Lekcje w sieci - wysyła i odbiera wiadomości e – mail, korzysta z listy kontaktów; - zna zasady logowania się na platformie Classroom lub innej o podobnej funkcjonalności; - potrafi dołączyć do wideokonferencji, rozmowy w ramach usługi Czat;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	- wymienia największe zagrożenia oraz ograniczenia prawne związane z korzystaniem z Internetu; - w czasie ewentualnych zajęć online pomaga innym i stosuje się do obowiązujących zasad; - potrafi pracować w chmurze i umieszczać w niej dokumenty; - przy niewielkim wsparciu nauczyciela wykonuje zadania i ćwiczenia; - wyszukuje w Internecie istotne informacje dotyczące działalności różnych instytucji; - pod kierunkiem nauczyciela wyznacza odległości na trójwymiarowej mapie. Lekcje ze Scratchem - powiela i modyfikuje kostium duszka, wykorzystuje komunikaty do tworzenia dialogu; - z pomocą nauczyciela steruje duszkami za pomocą bloków z grupy Zdarzenia, Ruch, Wygląd i Kontrola oraz układa melodie z nut w blokach; - po naprowadzeniu wykorzystuje bloki z grupy Kontrola, Ruch i Czujniki; - uruchamia pomiar czasu, wykorzystuje w projekcie wykrywanie spotkań duszków; - pod kierunkiem nauczyciela definiuje nowy blok rysowania gwiazdek. Lekcje z arkuszem - analizuje znalezione informacje; - przy pomocy nauczyciela tworzy i modyfikuje w arkuszu kalkulacyjnym proste wykresy liniowe;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• pod kierunkiem nauczyciela analizuje dane na podstawie wykresu. Lekcje z multimediami • wykorzystuje rozpoznawanie mowy w przeglądarce (Google) na komputerze oraz urządzeniu mobilnym; • przy niewielkim wsparciu nauczyciela instaluje program Audacity i krótko charakteryzuje formaty plików dźwiękowych; • zapisuje i przetwarza dźwięk w formacie MP3 za pomocą aplikacji online; • po naprowadzeniu dodaje do filmu narrację, tworzy płynne przejścia między zdjęciami; • w podstawowym zakresie posługuje się programem do tworzenia prezentacji.
bardzo dobry (5)	Lekcje z aplikacjami • opisuje podstawowe sposoby ochrony danych i komputera przed złośliwym oprogramowaniem oraz nieautoryzowanym dostępem; • opisuje najważniejsze funkcje podstawowych elementów jednostki centralnej; • wyszukuje obrazki w bibliotece grafiki wektorowej i zapisuje je w postaci pliku SVG; • dba o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów (rysunków, pól tekstowych, objaśnień) na stronie;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• stosuje zasadę trójpodziału na etapie wykonywania zdjęcia, usuwa zbędne elementy obrazu przez klonowanie; • pod kierunkiem nauczyciela koryguje parametry obrazu (jasność, kontrast oraz intensywność barw). Lekcje w sieci • wysyła i odbiera wiadomości e - mail z załącznikami, stosuje „mailową etykietę”; • w podstawowym zakresie korzysta z platformy Classroom lub innej o podobnej funkcjonalności; • potrafi zainicjować wideokonferencję i prowadzić rozmowę w ramach usługi Czat; • wymienia zalety korzystania z Internetu w wybranych obszarach zagadnień; • wyszukuje negatywne i pozytywne zjawiska związane z działaniami w sieci; • uczestniczy aktywnie i kulturalnie w sieciowych zajęciach; • sprawnie posługuje się Google Street View, Tłumaczem Google i innymi aplikacjami online podczas wspólnej pracy; • po naprowadzeniu nagrywa wirtualne wycieczki. Lekcje ze Scratchem • z pomocą nauczyciela tworzy skrypt animujący duszka, koryguje czas wyświetlania poszczególnych kostiumów; • tworzy estetyczną pracę z płynną animacją;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• pod kierunkiem nauczyciela wywołuje blok rysowania oraz ustala warunki początkowe, operuje losowością i zmiennymi, testuje program - panuje nad poprawną kolejnością partii dialogowych, zmianą tła sceny, wprowadza poprawki, udoskonalaenia; • buduje skrypt, wykorzystując bloki z grupy Muzyka, Wygląd i Moje bloki; • wykorzystuje zmienne i tworzy licznik; • opisuje działanie gotowego projektu i udostępnia projekt w serwisie Scratcha. Lekcje z arkuszem • na podstawie znalezionych informacji tworzy w arkuszu kalkulacyjnym wykres liniowy i/lub prezentację według własnego pomysłu; • przy niewielkim wsparciu nauczyciela wykorzystuje formuły i sortuje dane. Lekcje z multimediami • przy niewielkim wsparciu nauczyciela posługuje się syntezą i rozpoznawaniem mowy w aplikacjach; • przetwarza nagranie w podstawowym zakresie (na przykład 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, tak aby zajmował niewiele miejsca, i odtwarza film we wskazanym programie; • tworzy estetyczną i ciekawą pracę;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• dodaje do filmu elementy wideo nagrane kamerą internetową lub urządzeniem mobilnym; • tworzy jasny i staranny przekaz multimedialny, prowadzi prezentację.
celujący (6)	Lekcje z aplikacjami • wymienia przykłady wirusów komputerowych i krótko omawia sposób ich działania; • wykorzystuje i przekształca pobrane obrazki w edytorze tekstu; • tworzy autorski komiks z własnoręcznie przygotowanymi ilustracjami; • modyfikuje zdjęcia/obrazy w celu uzyskania pożądanego efektu, wykorzystując dostępne funkcje aparatu, stosując filtry dostępne w programie. Lekcje w sieci • potrafi wyodrębnić pliki z archiwum zawierającego kilka załączników; • wymienia zalety i wady korzystania z poczty elektronicznej; • wyjaśnia, jakie strony internetowe można uznać za godne zaufania; • przy niewielkim wsparciu nauczyciela koordynuje pracę grupy w czasie zespołowej pracy zdalnej; • uczestniczy w dyskusji, przygotowuje prezentację lub referat, rozwijając wybrane zagadnienie; • stosuje techniki pracy ułatwiające innym wspólne działania online; • biegle posługuje się aplikacjami Dokumenty Google, Dysk Google, Google Street View i Tłumaczem Google;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• przygotowuje tutorial, jak pracować z programem Google Earth na urządzeniu mobilnym. Lekcje ze Scratchem • wykazuje się dużymi umiejętnościami w zakresie tworzenia grafiki wektorowej; • kreatywnie podchodzi do zadania, włączając do animacji własne elementy, w tym postacie i dialogi; • realizuje własne pomysły wykorzystywania rozszerzenia Muzyka; • modyfikuje projekt gry według własnych pomysłów, dodaje własne skrypty rysowania zaprojektowanych motywów. Lekcje z arkuszem • kreatywnie podchodzi do zadania, tworząc rozbudowaną prezentację zawierającą ciekawe dane dotyczące pogody w Europie oraz ciekawostki o krajach sąsiadujących z Polską; • pracuje w chmurze; • tworzy własne interesujące zagadnienia z zebranych samodzielnie danych. Lekcje z multimediami • 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;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• przy niewielkim wsparciu nauczyciela posługuje się aplikacją Edytor wideo; • samodzielnie realizuje filmy własnego pomysłu; • przy niewielkim wsparciu nauczyciela lub kolegi posługuje się programem do tworzenia prezentacji.

Tabelaryczne ujęcie wymagań edukacyjnych dostosowanych do indywidualnych potrzeb i możliwości ucznia z trudnościami adaptacyjnymi – językowymi z powodu przesiedlenia

Uczeń z trudnościami adaptacyjnymi - językowymi z powodu przesiedlenia – na każdą ocenę może korzystać z pomocy tłumacza i/lub innej dodatkowej pomocy w celu wytłumaczenia zadania, polecenia.

Ocena	Wymagania edukacyjne
niedostateczny (1)	Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności określonych podstawą programową. Nie potrafi, nawet z pomocą nauczyciela, rozwiązać najprostszych zadań i problemów. Brak wiedzy i umiejętności uniemożliwia dalszy proces rozwoju i uczenia się.
dopuszczający (2)	Lekcje z aplikacjami • z pomocą nauczyciela wymienia podstawowe zasady bezpiecznej pracy z komputerem; • stosuje się do zasad BHP; • z pomocą nauczyciela uruchamia bibliotekę klipartów, edytor tekstu, wypełnia treścią pola tekstowe i objaśnienia, wykonuje zdjęcia urządzeniem mobilnym (smartfon, tablet), stosując podstawowe funkcje;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• uruchamia Photopeę - program graficzny działający w trybie online, otwiera obrazy do edycji. Lekcje w sieci • zna podstawowe zasady tworzenia bezpiecznego hasła; • przy wsparciu nauczyciela wyjaśnia znaczenia pojęć lokalna i rozległa sieć komputerowa; • z pomocą nauczyciela tworzy książkę kontaktów na swoim koncie poczty e - mail; • wymienia najprostsze zagrożenia i pozytywne cechy działania i pracy w sieci; • bierze udział w ewentualnych zajęciach online; • przy wsparciu nauczyciela objaśnia, czym są Dokumenty Google; • korzysta w podstawowym zakresie z usługi Google Street View i programu Google Earth Pro. Lekcje ze Scratchem • z pomocą nauczyciela korzysta z edytora grafiki programu Scratch i tworzy proste rysunki, wstawia do projektu tło z biblioteki oraz pobrane duszki, modyfikuje i nazywa duszki, rysuje scenę; • pobiera duszki z serwisu opencart.org; • przy wsparciu nauczyciela korzysta z bloków z grupy Ruch do sterowania ruchem duszka; • pod kierunkiem nauczyciela bada i analizuje działanie projektu. Lekcje z arkuszem

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego i programu do tworzenia prezentacji; • z pomocą nauczyciela wyszukuje w Internecie informacje na podany temat. Lekcje z multimediami • podłącza słuchawki i mikrofon do gniazd komputera; • pod kierunkiem nauczyciela nagrywa i odtwarza dźwięk w systemie Windows za pomocą Rejestratora głosu; • wymienia podstawowe sposoby zapisu plików dźwiękowych, zapisuje dźwięk w formacie MP3; • uruchamia program Audacity; • z pomocą nauczyciela uruchamia aplikację Edytor wideo, otwiera projekt, tworzy prosty film ze zdjęć; • określa zalety Internetu.
dostateczny (3)	Lekcje z aplikacjami • wymienia konsekwencje niestosowania programów antywirusowych; • zapisuje na dysku obrazek z biblioteki grafiki wektorowej; • samodzielnie uruchamia edytor tekstu, wstawia do dokumentu rysunki; • przy wsparciu nauczyciela wybiera odpowiedni kadr fotografowanej sceny; • zna i stosuje najczęściej używane funkcje podstawowych narzędzi programu Photopea.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Lekcje w sieci • z pomocą nauczyciela wyjaśnia znaczenie elementów adresu e – mail oraz przeznaczenie urządzeń sieciowych (ruter, serwer); • pod kierunkiem nauczyciela tworzy grupy odbiorców i listę kontaktów; • wymienia najważniejsze zasady netykiety, których należy przestrzegać na co dzień; • w czasie ewentualnych zajęć online prezentuje odpowiednie zachowanie; • korzysta w podstawowym zakresie z Dokumentów Google i Tłumacza Google; • samodzielnie korzysta z programu Google Earth Pro; • pod kierunkiem nauczyciela wykorzystuje funkcję nawigacji i panel Warstwy. Lekcje ze Scratchem • w podstawowym zakresie korzysta z edytora grafiki programu Scratch; • przy wsparciu nauczyciela lub na podstawie podręcznika tworzy kostium duszka według podanego wzoru, układa dialog między duszkami, wstawia duszka i tło z biblioteki do projektu, duplikuje duszki; • odtwarza pojedyncze nuty; • pod kierunkiem nauczyciela rysuje scenę, definiuje dla niej skrypty, eliminuje usterki i poprawia projekt. Lekcje z arkuszem

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• z pomocą nauczyciela lub kolegi wyszukuje w Internecie informacje na podany temat i wykorzystuje je do własnych zestawień. Lekcje z multimediami • po naprowadzeniu wykorzystuje syntezę mowy w systemie Windows za pomocą Narratora; • wymienia podstawowe formaty plików dźwiękowych; • po naprowadzeniu nagrywa, zapisuje i modyfikuje dźwięk w programie Audacity; • przygotowuje scenariusz filmu, uruchamia aplikację Edytor wideo i tworzy prosty film ze zdjęć; • korzysta w podstawowym zakresie z aplikacji Edytor wideo, w tym także samodzielnie otwiera utworzony projekt; • z pomocą nauczyciela lub kolegi nagrywa prostą narrację w edytorze dźwięku Audacity; • określa najważniejsze zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu.
dobry (4)	Lekcje z aplikacjami • wymienia podstawowe rodzaje złośliwego oprogramowania i elementy jednostki centralnej; • przy wsparciu nauczyciela wymienia różnice między grafiką rastrową i wektorową; • wstawia do dokumentu pola tekstowe i objaśnienia; • pod kierunkiem nauczyciela formatuje osadzone obiekty, poprawia kadr obrazu;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	- wykonuje zdjęcia z wykorzystaniem funkcji panoramy. Lekcje w sieci - wysyła i odbiera wiadomości e - mail; - zna zasady logowania się na platformie Classroom lub innej o podobnej funkcjonalności; - korzysta z listy kontaktów podczas wysyłania korespondencji e - mail; - potrafi dołączyć do wideokonferencji, rozmowy w ramach usługi Czat; - wymienia największe zagrożenia i najważniejsze ograniczenia prawne związane z korzystaniem z Internetu; - w czasie ewentualnych zajęć online stosuje się do obowiązujących zasad; - potrafi pracować w chmurze i umieszczać w niej dokumenty; - przy wsparciu nauczyciela wykonuje zadania i ćwiczenia; - wyszukuje w Internecie istotne informacje dotyczące działalności różnych instytucji; - pod kierunkiem nauczyciela wyznacza odległości na trójwymiarowej mapie. Lekcje ze Scratchem - powiela i modyfikuje kostium duszka, wykorzystuje komunikaty do tworzenia dialogu; - z pomocą nauczyciela steruje duszkami za pomocą bloków z grupy Zdarzenia, Ruch, Wygląd i Kontrola oraz układa melodie z nut w blokach;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• po naprowadzeniu wykorzystuje bloki z grupy Kontrola, Ruch i Czujniki; • uruchamia pomiar czasu i wykorzystuje w projekcie wykrywanie spotkań duszków; • pod kierunkiem nauczyciela definiuje nowy blok rysowania gwiazdek. Lekcje z arkuszem • analizuje znalezione informacje; • przy pomocy nauczyciela tworzy i modyfikuje w arkuszu kalkulacyjnym proste wykresy liniowe; • pod kierunkiem nauczyciela analizuje dane na podstawie wykresu. Lekcje z multimediami • wykorzystuje rozpoznawanie mowy w przeglądarce (Google) na komputerze oraz urządzeniu mobilnym, zapisuje i przetwarza dźwięk w formacie MP3 za pomocą aplikacji online; • przy wsparciu nauczyciela krótko charakteryzuje formaty plików dźwiękowych; • z pomocą nauczyciela lub kolegi instaluje program Audacity, dodaje do filmu narrację, tworzy płynne przejścia między zdjęciami; • w podstawowym zakresie posługuje się programem do tworzenia prezentacji.
bardzo dobry (5)	Lekcje z aplikacjami

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• podaje podstawowe sposoby ochrony danych i komputera przed złośliwym oprogramowaniem oraz nieautoryzowanym dostępem; • podaje najważniejsze funkcje podstawowych elementów jednostki centralnej; • wyszukuje obrazki w bibliotece grafiki wektorowej i zapisuje je w postaci pliku SVG; • dba o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów (rysunków, pól tekstowych, objaśnień) na stronie; • pod kierunkiem nauczyciela koryguje parametry obrazu (jasność, kontrast oraz intensywność barw); • stosuje zasadę trójkoperta na etapie wykonywania zdjęcia; • usuwa zbędne elementy obrazu przez klonowanie. Lekcje w sieci • wysyła i odbiera wiadomości e - mail z załącznikami, stosuje „mailową etykietę”; • w podstawowym zakresie korzysta z platformy Classroom lub innej o podobnej funkcjonalności; • potrafi zainicjować wideokonferencję i prowadzić rozmowę (na miarę swoich możliwości językowych) w ramach usługi Czat; • wymienia zalety korzystania z Internetu w wybranych obszarach zagadnień; • wyszukuje negatywne i pozytywne zjawiska związane z działaniami w sieci; • uczestniczy aktywnie (na miarę swoich możliwości językowych) i kulturalnie w sieciowych zajęciach;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• sprawnie posługuje się Google Street View, Tłumaczem Google oraz innymi aplikacjami online podczas wspólnej pracy; • po naprowadzeniu nagrywa wirtualne wycieczki. Lekcje ze Scratchem • z pomocą nauczyciela tworzy skrypt animujący duszka i koryguje czas wyświetlania poszczególnych kostiumów; • tworzy estetyczną pracę z płynną animacją, testuje program - panuje nad poprawną kolejnością partii dialogowych, zmianą tła sceny, wprowadza poprawki, udoskonalenia; • pod kierunkiem nauczyciela buduje skrypt, wykorzystując bloki z grupy Muzyka, Wygląd i Moje bloki, operuje losowością i zmiennymi, wykorzystuje zmienne i tworzy licznik; • zna działanie gotowego projektu i udostępnia projekt w serwisie Scratcha; • po naprowadzeniu wywołuje blok rysowania oraz ustala warunki początkowe. Lekcje z arkuszem • na podstawie znalezionych informacji tworzy w arkuszu kalkulacyjnym wykres liniowy i/lub prezentację według własnego pomysłu; • przy wsparciu nauczyciela wykorzystuje formuły i sortuje dane.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Lekcje z multimediami • przy wsparciu nauczyciela posługuje się syntezą i rozpoznawaniem mowy w aplikacjach; • przetwarza nagranie w podstawowym zakresie (na przykład usuwa ciszę albo szum); • korzysta z radia w Internecie, podcastów i serwisu YouTube, dodaje do filmu napisy i 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 staranny przekaz multimedialny; • prowadzi prezentację (na miarę swoich możliwości językowych).
celujący (6)	Lekcje z aplikacjami • wymienia przykłady wirusów komputerowych i krótko (na miarę swoich możliwości językowych) omawia sposób ich działania; • wykorzystuje i przekształca pobrane obrazki w edytorze tekstu; • tworzy autorski komiks z własnoręcznie przygotowanymi ilustracjami; • modyfikuje zdjęcia w celu uzyskania pożądanego efektu, wykorzystując dostępne funkcje aparatu;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• modyfikuje obrazy, stosując filtry dostępne w programie. Lekcje w sieci • potrafi wyodrębnić pliki z archiwum zawierającego kilka załączników; • wymienia zalety i wady korzystania z poczty elektronicznej; • wyjaśnia, jakie strony internetowe można uznać za godne zaufania; • przy wsparciu nauczyciela oraz na miarę swoich możliwości językowych koordynuje pracę grupy w czasie zespołowej pracy zdalnej; • na miarę swoich możliwości językowych stara się uczestniczyć w dyskusji; • przygotowuje prezentację lub referat, rozwijając wybrane zagadnienie; • stosuje techniki pracy ułatwiające innym wspólne działania online; • biegle posługuje się aplikacjami Dokumenty Google, Dysk Google, Google Street View i Tłumaczem Google; • przygotowuje tutorial, jak pracować z programem Google Earth na urządzeniu mobilnym. Lekcje ze Scratchem • wykazuje się dużymi umiejętnościami w zakresie tworzenia grafiki wektorowej; • kreatywnie podchodzi do zadania, włączając do animacji własne elementy, w tym postacie i dialogi; • realizuje własne pomysły wykorzystywania rozszerzenia Muzyka;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• modyfikuje projekt gry według własnych pomysłów; • dodaje własne skrypty rysowania zaprojektowanych motywów. Lekcje z arkuszem • kreatywnie podchodzi do zadania, tworząc rozbudowaną prezentację zawierającą ciekawe dane dotyczące pogody w Europie oraz ciekawostki o krajach sąsiadujących z Polską; • pracuje w chmurze; • tworzy własne interesujące zagadnienia z zebranych samodzielnie danych. Lekcje z multimediami • 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; • przy niewielkim wsparciu nauczyciela posługuje się aplikacją Edytor wideo; • samodzielnie realizuje filmy własnego pomysłu; • przy niewielkim wsparciu nauczyciela lub kolegi posługuje się programem do tworzenia prezentacji.

Klasa 6

Tabelaryczne ujęcie wymagań edukacyjnych dla uczniów bez dostosowań

Ocena	Wymagania edukacyjne
niedostateczny (1)	Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności określonych podstawą programową. Nie potrafi, nawet z pomocą nauczyciela, rozwiązać najprostszych zadań i problemów. Brak wiedzy i umiejętności uniemożliwia dalszy proces rozwoju i uczenia się.
dopuszczający (2)	Lekcje z aplikacjami • zna i stosuje podstawowe zasady BHP obowiązujące podczas pracy z komputerem i Internetem; • wymienia czynniki spowalniające pracę komputera; • tworzy dokument tekstowy, wypełnia treścią tabelę wstawioną przez nauczyciela; • przygotowuje prostą grafikę; • z pomocą nauczyciela pisze tekst w edytorze grafiki wektorowej, tworzy prezentację, korzysta z edytora tekstu, stosuje w edytorze grafiki wektorowej narzędzia kształtów i tworzy proste figury geometryczne. Lekcje ze Scratchem • korzysta w Scratchu z aplikacji do znajdowania elementu największego; • układa bloki w projekcie Scratcha według instrukcji nauczyciela; • opisuje sposób mnożenia dwóch liczb i zasady testu sprawdzającego znajomość tabliczki mnożenia;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• skutecznie wyszukuje liczbę w podanym zakresie kolejnych liczb całkowitych; • opisuje, na czym polega strategia wyszukiwania binarnego; • tworzy duszki przyciski, a z pomocą nauczyciela listę. Lekcje z liczbami • opisuje, na czym polega kod paskowy; • korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego: wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi; • opisuje zasady zamiany liczb na znaki z klawiatury; • z pomocą nauczyciela opisuje sposób pisemnego dodawania dwóch liczb. Lekcje w sieci • opisuje podstawowe funkcje programu Wick Editor; • wysyła wiadomość z załącznikiem do jednego odbiorcy; • opisuje, kiedy warto korzystać z możliwości wysyłania wiadomości z załącznikiem; • korzysta z portalu do nauki języka angielskiego; • opisuje prospołeczne znaczenie korzystania z portalu Freerice; • z pomocą nauczyciela korzysta z Akademii Khana; • wymienia prace z wykorzystaniem komputera w swoim otoczeniu;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	- wymienia aplikacje pokazujące wygląd nieba; - opisuje, czym jest liternet; - formatuje zawartość tabeli w edytorze tekstu.
dostateczny (3)	Lekcje z aplikacjami - wyjaśnia, czym jest Dzień Bezpiecznego Internetu (DBI) i jak się go obchodzi w Europie i w Polsce; - zwalnia przestrzeń dyskową poprzez usunięcie niepotrzebnych plików; - tworzy listę numerowaną, wstawia tabelę w edytorze tekstu, wypełnia ją treścią i formatuje; - w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z edytora tekstu, edytora grafiki, arkusza kalkulacyjnego i programu do tworzenia prezentacji; - tworzy prezentację zawierającą zrzuty ekranu; - wykorzystuje w edytorze grafiki wektorowej narzędzia kształtów; - pisze tekst i tworzy w edytorze grafiki wektorowej figury geometryczne; - sprawnie współpracuje w grupie. Lekcje ze Scratchem - omawia sposób ustawiania według wzrostu, tworzy listę, losuje wartości liczbowe; - planuje sposób mnożenia dwóch liczb i wyszukiwanie liczby w podanym zakresie kolejnych liczb całkowitych;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący: poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym, mnożenie, test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia, inny zaplanowany skrypt. Lekcje z liczbami • opisuje zasady zamiany znaków z klawiatury na liczby, zamienia kod paskowy na liczby; • przedstawia sposób pisemnego dodawania dwóch liczb oraz pisemnego odejmowania mniejszej liczby od większej; • używa Autosumowania; • rozbudowuje istniejące tabele przez dodawanie kolumn lub wierszy w wyznaczonych miejscach; • wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych wprowadzonych do arkusza. Lekcje w sieci • włącza możliwość tłumaczenia strony na wybrany język w przeglądarce Edge lub Chrome; • wysyła wiadomość do wielu odbiorców; • korzysta z automatycznego tłumaczenia online; • na podstawie wskazówek w podręczniku wykonuje kolejne ćwiczenia w Akademii Khana; • wymienia zawody, w których potrzebne są kompetencje informatyczne; • korzysta z aplikacji pokazujących wygląd nieba;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• krótko charakteryzuje formaty elektronicznych książek; • wstawia stronę tytułową do istniejącego dokumentu.
dobry (4)	Lekcje z aplikacjami • wymienia zasady ustawiania bezpiecznego hasła; • tworzy w dokumencie tekstowym odnośniki do zasobów zapisanych na dysku; • eksportuje plik tekstowy do pliku PDF; • modyfikuje obramowanie i cieniowanie komórek tabeli; • wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji; • zaznacza wybrane fragmenty zrzutu ekranu i wkleja je do edytora tekstu; • dba o czytelność dokumentu (między innymi formatuje wpisany tekst, z rozmysłem rozmieszcza obiekty na stronie); • nagrywa narrację w edytorze dźwięku i dodaje ją do slajdów; • przekształca w edytorze grafiki wektorowej figury geometryczne; • tworzy w edytorze grafiki wektorowej prosty rysunek złożony z figur geometrycznych; • modyfikuje tekst w edytorze grafiki wektorowej; • zamienia fotografię na grafikę wektorową; • aktywnie poszukuje informacji na wybrany temat, korzystając z różnych źródeł.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Lekcje ze Scratchem • dokonuje analizy prostego zadania; • na podstawie wskazówek w podręczniku tworzy w Scratchu projekt znajdowania minimum oraz program realizujący poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym; • korzysta z rozbudowanych bloków warunkowych; • na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu program realizujący mnożenie, test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia, wyszukiwanie liczby w danym zbiorze oraz inny zaplanowany skrypt. Lekcje z liczbami • zamienia liczby na kod paskowy oraz liczby na znaki z klawiatury i odwrotnie • realizuje w arkuszu kalkulacyjnym sposób pisemnego dodawania; • wprowadza proste tekstowe i obliczeniowe serie danych za pomocą mechanizmów arkusza i formuł; • sortuje dane, włącza mechanizm prostego filtrowania, wpisuje daty do arkusza, formatuje je, zaznacza i edytuje, konstruuje tabele z datami i obliczaniem czasu; • przeprowadza losowania w arkuszu, symulując rzut monetą, korzysta z funkcji matematycznej LOS.ZAKR. Lekcje w sieci

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• tworzy animację na podstawie prostego rysunku; • wyjaśnia znaczenie odbiorców: odbiorca główny, odbiorca DW, odbiorca UDW; • wysyła wiadomość do wielu odbiorców z uwzględnieniem opcji DW i UDW; • korzysta z automatycznego sprawdzania pisowni w edytorze tekstu; • wyszukuje w Akademii Khana ćwiczenia z matematyki i je wykonuje; • omawia prace wykonywane z wykorzystaniem kompetencji informatycznych w różnych zawodach; • korzysta z aplikacji pokazujących wygląd nieba na komputerze (na przykład Google Earth) i telefonie; • sprawnie wyszukuje informacje na zadany temat; • ustawia zawartość tabeli w porządku alfabetycznym; • opisuje funkcje znaków niedrukowalnych.
bardzo dobry (5)	Lekcje z aplikacjami • zna cele DBI; • organizuje pracę, uwzględniając stopień ważności zadań i pilność ich wykonania; • wymienia podzespoły komputera wpływające na jego sprawność; • usuwa z systemu pliki tymczasowe; • dba o czytelność i estetykę dokumentu (między innymi formatuje wpisany tekst, z rozmysłem rozmieszcza obiekty na stronie, dopracowuje wygląd elementów graficznych); • tworzy film z prezentacji;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• tworzy w edytorze grafiki wektorowej zaawansowany rysunek złożony z figur geometrycznych; • wykorzystuje grafikę i narzędzie Tekst w edytorze grafiki wektorowej do tworzenia dokumentów; • tworzy infografiki na wybrany temat; • prezentuje efekty swojej pracy szerokiemu gronu odbiorców. Lekcje ze Scratchem • dokonuje analizy bardziej skomplikowanych zadań; • opisuje metodę znajdowania minimum i maksimum w danym zbiorze; • projektuje w Scratchu program realizujący wyszukiwanie liczby w danym zbiorze, znajdowanie minimum lub maksimum, poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym, mnożenie, test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia oraz inny zaplanowany skrypt; • wykorzystuje operatory matematyczne do wykonywania w projekcie obliczeń; • korzysta z komunikacji z użytkownikiem oraz z rozbudowanych bloków warunkowych; • definiuje własny blok z parametrem. Lekcje z liczbami • zamienia kod paskowy na ciąg jedynek i zer; • odczytuje wyrazy zapisane za pomocą układu kwadracików; • realizuje w arkuszu kalkulacyjnym sposób pisemnego odejmowania mniejszej liczby od większej;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• wprowadza serie obliczeniowe i wykonuje obliczenia na wynikowych danych; • sortuje i filtruje dane, uzyskując odpowiedzi na zadane pytania; • pracuje w grupie na Dysku Google; • wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem dat wprowadzonych do arkusza; • korzysta z funkcji statystycznej LICZ.JEŻELI; • kontroluje i sprawdza poprawność obliczeń; • wykonuje wykres na podstawie otrzymanych danych. Lekcje w sieci • zmienia tempo kolejnych zmian obrazu, wykorzystując ustawienia edytora; • powiela klatki animacji, wstawia tło animacji; • pakuje wybrane pliki do pliku skompresowanego zip, rozpakowuje plik skompresowany zip; • stosuje automatyczne sprawdzanie pisowni w edytorze; • wyszukuje w Akademii Khana interesujące go treści z innych przedmiotów; • wymienia i krótko opisuje zawody określane jako informatyczne; • samodzielnie posługuje się aplikacjami pokazującymi wygląd nieba na komputerze i telefonie; • wyszukuje w Internecie zdjęcia ciał niebieskich; • korzysta z darmowej literatury zamieszczonej w Internecie;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• stosuje znaki niedrukowalne podczas pracy z tekstem, wprowadza numerację stron w dokumentach wielostronicowych, tworzy system odnośników wewnątrz dokumentu tekstowego.
celujący (6)	Lekcje z aplikacjami • wymienia osoby i instytucje mogące udzielić pomocy w razie problemów powstałych w wyniku pracy z komputerem i korzystania z internetu; • przygotowuje prezentację na temat podzespołów wpływających na sprawność komputera; • wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań, organizuje pracę grupy. Lekcje ze Scratchem • znajduje element najmniejszy i największy w danym zbiorze; • projektuje w Scratchu program realizujący zliczanie elementów w zbiorze nieuporządkowanym, znajdowanie jednocześnie minimum i maksimum; • rozbudowuje w Scratchu program realizujący poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym; • analizuje liczbę porównań w trakcie działania programu; • analizuje zamianę bloków Scratcha na bloki środowiska Blockly; • rozbudowuje projekt według własnych pomysłów. Lekcje z liczbami

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• posługuje się sprawnie liczbami zapisanymi w postaci ciągu jedynek i zer; • tworzy wyrazy zapisane za pomocą układu kwadracików; • modyfikuje sposoby pisemnych działań arytmetycznych (na przykład odejmowanie większej liczby od mniejszej oraz dodawanie trzech liczb); • potrafi samodzielnie zaplanować obliczenia dotyczące ciągów liczbowych i skomplikowanych serii danych; • samodzielnie planuje i opracowuje zagadnienia wymagające sortowania i filtrowania danych; • formułuje własne propozycje wykorzystania zagadnień związanych z datami i czasem w rozwiązywaniu problemów; • potrafi zaplanować samodzielnie doświadczenie losowe i opracować je obliczeniowo w arkuszu oraz przedstawić wyniki na wykresie i zinterpretować je. Lekcje w sieci • wykazuje się pomysłowością, tworząc bardziej złożone animacje poklatkowe; • sprawnie korzysta z serwerów do przesyłania dużych plików; • samodzielnie wyszukuje strony pomocne w nauce języka obcego; • systematycznie korzysta z Akademii Khana; • opisuje nietypowe zastosowanie komputera w pracy; • wyszukuje w Internecie strony z literaturą i o tematyce astronomicznej oraz korzysta z nich;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań.

Tabelaryczne ujęcie wymagań edukacyjnych dostosowanych do indywidualnych potrzeb i możliwości ucznia z niezdiagnozowanymi trudnościami szkolnymi, ryzykiem dysleksji rozwojowej, obniżoną sprawnością intelektualną, deficytami/dysharmoniami rozwojowymi, zaburzeniami mowy, zaburzeniami zachowania

Ocena	Wymagania edukacyjne
niedostateczny (1)	Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności określonych podstawą programową. Nie potrafi, nawet z pomocą nauczyciela, rozwiązać najprostszych zadań i problemów. Brak wiedzy i umiejętności uniemożliwia dalszy proces rozwoju i uczenia się.
dopuszczający (2)	Lekcje z aplikacjami - wymienia i stosuje podstawowe zasady BHP obowiązujące podczas pracy z komputerem i Internetem; - wymienia podstawowe czynniki spowalniające pracę komputera; - przygotowuje prostą grafikę, tworzy dokument tekstowy, wypełnia treścią tabelę wstawioną przez nauczyciela; - z pomocą nauczyciela pisze tekst w edytorze grafiki wektorowej, tworzy prezentację, korzysta z edytora tekstu, stosuje w edytorze grafiki wektorowej narzędzia kształtów i tworzy proste figury geometryczne.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Lekcje ze Scratchem • korzysta w Scratchu z aplikacji do znajdowania elementu największego; • układa bloki w projekcie Scratcha według instrukcji nauczyciela; • opisuje sposób mnożenia dwóch liczb i zasady testu sprawdzającego znajomość tabliczki mnożenia; • podejmuje próby wyszukania liczby w podanym zakresie kolejnych liczb całkowitych; • przy niewielkim wsparciu nauczyciela opisuje, na czym polega strategia wyszukiwania binarnego; • po naprowadzeniu tworzy listę i duszki przyciski. Lekcje z liczbami • opisuje, na czym polega kod paskowy; • korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego: wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi; • opisuje zasady zamiany liczb na znaki z klawiatury; • z pomocą nauczyciela opisuje sposób pisemnego dodawania dwóch liczb. Lekcje w sieci • opisuje podstawowe funkcje programu Wick Editor; • wysyła wiadomość z załącznikiem do jednego odbiorcy;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• opisuje, kiedy warto korzystać z możliwości wysyłania wiadomości z załącznikiem; • po naprowadzeniu korzysta z portalu do nauki języka angielskiego; • opisuje prospołeczne znaczenie korzystania z portalu Freerice; • z pomocą nauczyciela korzysta z Akademii Khana; • wymienia prace z wykorzystaniem komputera w swoim otoczeniu; • opisuje, czym jest liternet; • przy niewielkim wsparciu formatuje zawartość tabeli w edytorze tekstu.
dostateczny (3)	Lekcje z aplikacjami • wyjaśnia, czym jest Dzień Bezpiecznego Internetu (DBI) i jak się go obchodzi w Europie i w Polsce; • przy pomocy nauczyciela zwalnia przestrzeń dyskową poprzez usunięcie niepotrzebnych plików; • wstawia tabelę, wypełnia ją treścią i formatuje, po naprowadzeniu tworzy listę numerowaną; • w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z edytora tekstu, edytora grafiki, arkusza kalkulacyjnego i programu do tworzenia prezentacji; • tworzy prezentację zawierającą zrzuty ekranu; • z pomocą nauczyciela wykorzystuje w edytorze grafiki wektorowej narzędzia kształtów; • tworzy figury geometryczne i pisze tekst w edytorze grafiki wektorowej; • współpracuje w grupie.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Lekcje ze Scratchem • omawia sposób ustawiania według wzrostu; • tworzy listę, losuje wartości liczbowe; • korzystając ze wsparcia nauczyciela planuje sposób mnożenia dwóch liczb i wyszukiwanie liczby w podanym zakresie kolejnych liczb całkowitych; • z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący: poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym, mnożenie, test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia, inny zaplanowany skrypt. Lekcje z liczbami • zamienia kod paskowy na liczby; • korzystając ze wsparcia nauczyciela opisuje zasady zamiany znaków z klawiatury na liczby; • przedstawia sposób pisemnego dodawania dwóch liczb oraz pisemnego odejmowania mniejszej liczby od większej; • używa Autosumowania; • rozbudowuje istniejące tabele przez dodawanie kolumn lub wierszy w wyznaczonych miejscach; • wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych wprowadzonych do arkusza. Lekcje w sieci

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• włącza możliwość tłumaczenia strony na wybrany język w przeglądarce Edge lub Chrome; • wysyła wiadomość do wielu odbiorców; • korzysta z automatycznego tłumaczenia online; • na podstawie wskazówek w podręczniku wykonuje kolejne ćwiczenia w Akademii Khana; • wymienia zawody, w których potrzebne są kompetencje informatyczne; • przy pomocy nauczyciela lub kolegi obsługuje aplikacje pokazujące wygląd nieba; • krótko charakteryzuje formaty elektronicznych książek; • wstawia stronę tytułową do istniejącego dokumentu.
dobry (4)	Lekcje z aplikacjami • wymienia zasady ustawiania bezpiecznego hasła; • tworzy w dokumencie tekstowym odnośniki do zasobów zapisanych na dysku; • eksportuje plik tekstowy do pliku PDF; • modyfikuje obramowanie i cieniowanie komórek tabeli; • wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji; • zaznacza wybrane fragmenty zrzutu ekranu i wkleja je do edytora tekstu; • dba o czytelność dokumentu (między innymi formatuje wpisany tekst, z rozmysłem rozmieszcza obiekty na stronie); • przy niewielkim wsparciu nauczyciela nagrywa narrację w edytorze dźwięku i dodaje ją do slajdów;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• przekształca w edytorze grafiki wektorowej figury geometryczne; • modyfikuje tekst i tworzy w edytorze grafiki wektorowej prosty rysunek złożony z figur; • po naprowadzeniu zamienia fotografię na grafikę wektorową; • aktywnie poszukuje informacji na wybrany temat, korzystając z różnych źródeł. Lekcje ze Scratchem • dokonuje analizy prostego zadania; • na podstawie wskazówek w podręczniku tworzy w Scratchu projekt znajdowania minimum oraz program realizujący poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym; • po naprowadzeniu korzysta z rozbudowanych bloków warunkowych; • na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu program realizujący mnożenie, test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia, wyszukiwanie liczby w danym zbiorze oraz inny zaplanowany skrypt. Lekcje z liczbami • zamienia liczby na kod paskowy oraz liczby na znaki z klawiatury i odwrotnie • realizuje w arkuszu kalkulacyjnym sposób pisemnego dodawania; • wprowadza proste tekstowe i obliczeniowe serie danych za pomocą mechanizmów arkusza i formuł;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• sortuje dane, włącza mechanizm prostego filtrowania, wpisuje daty do arkusza, formatuje je, zaznacza i edytuje, konstruuje tabele z datami i obliczaniem czasu; • po naprowadzeniu przeprowadza losowania w arkuszu, symulując rzut monetą, korzysta z funkcji matematycznej LOS.ZAKR. Lekcje w sieci • tworzy animację na podstawie prostego rysunku; • wyjaśnia znaczenie odbiorców: odbiorca główny, odbiorca DW, odbiorca UDW; • wysyła wiadomość do wielu odbiorców z uwzględnieniem opcji DW i UDW; • korzysta z automatycznego sprawdzania pisowni w edytorze tekstu; • wyszukuje w Akademii Khana ćwiczenia z matematyki i je wykonuje; • omawia prace wykonywane z wykorzystaniem kompetencji informatycznych w różnych zawodach; • korzysta z aplikacji pokazujących wygląd nieba na komputerze (na przykład Google Earth) i telefonie; • sprawnie wyszukuje informacje na zadany temat; • ustawia zawartość tabeli w porządku alfabetycznym; • z pomocą nauczyciela opisuje funkcje znaków niedrukowalnych.
bardzo dobry (5)	Lekcje z aplikacjami • zna cele DBI;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• organizuje pracę, uwzględniając stopień ważności zadań i pilność ich wykonania; • wymienia podzespoły komputera wpływające na jego sprawność; • z pomocą nauczyciela usuwa z systemu pliki tymczasowe; • dba o czytelność i estetykę dokumentu (między innymi formatuje wpisany tekst, z rozmysłem rozmieszcza obiekty na stronie, dopracowuje wygląd elementów graficznych); • po naprowadzeniu tworzy film z prezentacji; • przy pomocy nauczyciela lub kolegi tworzy w edytorze grafiki wektorowej zaawansowany rysunek złożony z figur geometrycznych; • wykorzystuje grafikę i narzędzie Tekst w edytorze grafiki wektorowej do tworzenia dokumentów; • tworzy infografiki na wybrany temat; • prezentuje efekty swojej pracy szerokiemu gronu odbiorców. Lekcje ze Scratchem • dokonuje analizy bardziej skomplikowanych zadań; • opisuje metodę znajdowania minimum i maksimum w danym zbiorze; • projektuje w Scratchu program realizujący wyszukiwanie liczby w danym zbiorze, znajdowanie minimum lub maksimum, poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym, mnożenie, test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia oraz inny zaplanowany skrypt; • wykorzystuje operatory matematyczne do wykonywania w projekcie obliczeń;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• przy pomocy nauczyciela korzysta z komunikacji z użytkownikiem oraz z rozbudowanych bloków warunkowych; • definiuje własny blok z parametrem. Lekcje z liczbami • zamienia kod paskowy na ciąg jedynek i zer; • odczytuje wyrazy zapisane za pomocą układu kwadracików; • po naprowadzeniu realizuje w arkuszu kalkulacyjnym sposób pisemnego odejmowania mniejszej liczby od większej; • wprowadza serie obliczeniowe i wykonuje obliczenia na wynikowych danych; • sortuje i filtruje dane, uzyskując odpowiedzi na zadane pytania; • pracuje w grupie na Dysku Google; • wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem dat wprowadzonych do arkusza; • korzysta z funkcji statystycznej LICZ.JEŻELI; • z pomocą nauczyciela kontroluje i sprawdza poprawność obliczeń; • wykonuje wykres na podstawie otrzymanych danych. Lekcje w sieci • zmienia tempo kolejnych zmian obrazu, wykorzystując ustawienia edytora;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• powiela klatki animacji, wstawia tło animacji; • pakuje wybrane pliki do pliku skompresowanego zip, rozpakowuje plik skompresowany zip; • stosuje automatyczne sprawdzanie pisowni w edytorze; • wyszukuje w Akademii Khana interesujące go treści z innych przedmiotów; • wymienia i krótko opisuje zawody określane jako informatyczne; • posługuje się aplikacjami pokazującymi wygląd nieba na komputerze i telefonie; • wyszukuje w Internecie zdjęcia ciał niebieskich; • korzysta z darmowej literatury zamieszczonej w Internecie; • stosuje znaki niedrukowalne podczas pracy z tekstem; • wprowadza numerację stron w dokumentach wielostronicowych; • tworzy system odnośników wewnątrz dokumentu tekstowego.
celujący (6)	Lekcje z aplikacjami • wymienia osoby i instytucje mogące udzielić pomocy w razie problemów powstałych w wyniku pracy z komputerem i korzystania z internetu; • przygotowuje prezentację na temat podzespołów wpływających na sprawność komputera; • wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań, podejmuje próby organizacji pracy grupy. Lekcje ze Scratchem

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• znajduje element najmniejszy i największy w danym zbiorze; • projektuje w Scratchu program realizujący zliczanie elementów w zbiorze nieuporządkowanym, znajdowanie jednocześnie minimum i maksimum; • rozbudowuje w Scratchu program realizujący poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym; • analizuje liczbę porównań w trakcie działania programu; • analizuje zamianę bloków Scratcha na bloki środowiska Blockly; • przy niewielkim wsparciu nauczyciela rozbudowuje projekt według własnych pomysłów. Lekcje z liczbami • posługuje się sprawnie liczbami zapisanymi w postaci ciągu jedynek i zer; • tworzy wyrazy zapisane za pomocą układu kwadracików; • modyfikuje sposoby pisemnych działań arytmetycznych (na przykład odejmowanie większej liczby od mniejszej oraz dodawanie trzech liczb); • planuje obliczenia dotyczące ciągów liczbowych i skomplikowanych serii danych; • opracowuje zagadnienia wymagające sortowania i filtrowania danych; • podejmuje próby formułowania własnych propozycji wykorzystania zagadnień związanych z datami i czasem w rozwiązywaniu problemów; • potrafi zaplanować samodzielnie doświadczenie losowe i opracować je obliczeniowo w arkuszu oraz przedstawić wyniki na wykresie i zinterpretować je.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Lekcje w sieci • wykazuje się pomysłowością, tworząc bardziej złożone animacje poklatkowe; • sprawnie korzysta z serwerów do przesyłania dużych plików; • samodzielnie wyszukuje strony pomocne w nauce języka obcego; • systematycznie korzysta z Akademii Khana; • opisuje nietypowe zastosowanie komputera w pracy; • wyszukuje w Internecie strony z literaturą i o tematyce astronomicznej oraz korzysta z nich; • na miarę swoich możliwości wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań.

Tabelaryczne ujęcie wymagań edukacyjnych dostosowanych do indywidualnych potrzeb i możliwości ucznia z trudnościami adaptacyjnymi – językowymi z powodu przesiedlenia

Uczeń z trudnościami adaptacyjnymi - językowymi z powodu przesiedlenia - na każdą ocenę może korzystać z pomocy tłumacza i/lub innej dodatkowej pomocy w celu wytłumaczenia zadania, polecenia.

Ocena	Wymagania edukacyjne
niedostateczny (1)	Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności określonych podstawą programową. Nie potrafi, nawet z pomocą nauczyciela, rozwiązać najprostszych zadań i problemów. +Brak wiedzy i umiejętności uniemożliwia dalszy proces rozwoju i uczenia się.

Ocena	Wymagania edukacyjne
dopuszczający (2)	Lekcje z aplikacjami • na miarę swoich możliwości wymienia i stosuje podstawowe zasady BHP obowiązujące podczas pracy z komputerem i Internetem; • na miarę swoich możliwości wymienia podstawowe czynniki spowalniające pracę komputera; • tworzy dokument tekstowy, wypełnia treścią tabelę wstawioną przez nauczyciela; • przygotowuje prostą grafikę; • z pomocą nauczyciela lub kolegi pisze tekst w edytorze grafiki wektorowej, tworzy prezentację, korzysta z edytora tekstu, stosuje w edytorze grafiki wektorowej narzędzia kształtów i tworzy proste figury geometryczne. Lekcje ze Scratchem • korzysta w Scratchu z aplikacji do znajdowania elementu największego; • układa bloki w projekcie Scratcha według instrukcji nauczyciela; • na miarę swoich możliwości opisuje sposób mnożenia dwóch liczb i zasady testu sprawdzającego znajomość tabliczki mnożenia; • podejmuje próby wyszukania liczby w podanym zakresie kolejnych liczb całkowitych; • na miarę swoich możliwości opisuje, na czym polega strategia wyszukiwania binarnego; • z pomocą nauczyciela tworzy listę i duszki przyciski.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Lekcje z liczbami • na miarę swoich możliwości opisuje, na czym polega kod paskowy; • korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego: wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi; • na miarę swoich możliwości opisuje zasady zamiany liczb na znaki z klawiatury; • z pomocą nauczyciela opisuje sposób pisemnego dodawania dwóch liczb. Lekcje w sieci • na miarę swoich możliwości opisuje podstawowe funkcje programu Wick Editor; • wysyła wiadomość z załącznikiem do jednego odbiorcy; • na miarę swoich możliwości opisuje, kiedy warto korzystać z możliwości wysyłania wiadomości z załącznikiem; • po naprowadzeniu korzysta z portalu do nauki języka angielskiego; • na miarę swoich możliwości opisuje prospołeczne znaczenie korzystania z portalu Freerice; • z pomocą nauczyciela korzysta z Akademii Khana; • z pomocą nauczyciela wymienia prace z wykorzystaniem komputera w swoim otoczeniu; • na miarę swoich możliwości opisuje, czym jest liternet; • przy niewielkim wsparciu formatuje zawartość tabeli w edytorze tekstu.

Ocena	Wymagania edukacyjne
dostateczny (3)	Lekcje z aplikacjami • na miarę swoich możliwości wyjaśnia, czym jest Dzień Bezpiecznego Internetu (DBI) i jak się go obchodzi w Europie i w Polsce; • przy pomocy nauczyciela lub kolegi zwalnia przestrzeń dyskową poprzez usunięcie niepotrzebnych plików; • wstawia tabelę w edytorze tekstu, wypełnia ją treścią i formatuje; • po naprowadzeniu tworzy listę numerowaną; • w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z edytora tekstu, edytora grafiki, arkusza kalkulacyjnego i programu do tworzenia prezentacji; • tworzy prezentację zawierającą zrzuty ekranu; • z pomocą nauczyciela wykorzystuje w edytorze grafiki wektorowej narzędzia kształtów; • na miarę swoich możliwości tworzy figury geometryczne i pisze tekst w edytorze grafiki wektorowej; • podejmuje próby współpracy w grupie. Lekcje ze Scratchem • na miarę swoich możliwości omawia sposób ustawiania według wzrostu; • tworzy w Scratchu listę, losuje wartości liczbowe; • korzystając ze wsparcia nauczyciela planuje sposób mnożenia dwóch liczb i wyszukiwanie liczby w podanym zakresie kolejnych liczb całkowitych;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący: poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym, mnożenie, test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia, inny zaplanowany skrypt. Lekcje z liczbami • zamienia kod paskowy na liczby; • korzystając ze wsparcia nauczyciela opisuje zasady zamiany znaków z klawiatury na liczby; • na miarę swoich możliwości przedstawia sposób pisemnego dodawania dwóch liczb oraz pisemnego odejmowania mniejszej liczby od większej; • używa Autosumowania; • rozbudowuje istniejące tabele przez dodawanie kolumn lub wierszy w wyznaczonych miejscach; • wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych wprowadzonych do arkusza. Lekcje w sieci • włącza możliwość tłumaczenia strony na wybrany język w przeglądarce Edge lub Chrome; • wysyła wiadomość do wielu odbiorców; • korzysta z automatycznego tłumaczenia online; • na podstawie wskazówek w podręczniku wykonuje kolejne ćwiczenia w Akademii Khana; • wymienia zawody, w których potrzebne są kompetencje informatyczne;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• przy pomocy nauczyciela lub kolegi obsługuje aplikacje pokazujące wygląd nieba; • na miarę swoich możliwości krótko charakteryzuje formaty elektronicznych książek; • wstawia stronę tytułową do istniejącego dokumentu.
dobry (4)	Lekcje z aplikacjami • na miarę swoich możliwości wymienia zasady ustawiania bezpiecznego hasła; • tworzy w dokumencie tekstowym odnośniki do zasobów zapisanych na dysku; • eksportuje plik tekstowy do pliku PDF; • modyfikuje obramowanie i cieniowanie komórek tabeli; • na miarę swoich możliwości wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji; • zaznacza wybrane fragmenty zrzutu ekranu i wkleja je do edytora tekstu; • dba o czytelność dokumentu (między innymi formatuje wpisany tekst, z rozmysłem rozmieszcza obiekty na stronie); • przy niewielkim wsparciu nauczyciela nagrywa narrację w edytorze dźwięku i dodaje ją do slajdów; • tworzy i modyfikuje w edytorze grafiki wektorowej prosty rysunek złożony z figur geometrycznych; • modyfikuje tekst w edytorze grafiki wektorowej; • po naprowadzeniu zamienia fotografię na grafikę wektorową; • poszukuje informacji na wybrany temat, korzystając z różnych źródeł.

Ocena	Wymagania edukacyjne
	Lekcje ze Scratchem • dokonuje analizy prostego zadania; • na podstawie wskazówek w podręczniku tworzy w Scratchu projekt znajdowania minimum oraz program realizujący poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym; • po naprowadzeniu korzysta z rozbudowanych bloków warunkowych; • na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu program realizujący mnożenie, test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia, wyszukiwanie liczby w danym zbiorze oraz inny zaplanowany skrypt. Lekcje z liczbami • zamienia liczby na kod paskowy oraz liczby na znaki z klawiatury i odwrotnie • realizuje w arkuszu kalkulacyjnym sposób pisemnego dodawania; • wprowadza proste tekstowe i obliczeniowe serie danych za pomocą mechanizmów arkusza i formuł; • wpisuje daty do arkusza, formatuje je, zaznacza i edytuje, konstruuje tabele z datami i obliczaniem czasu, sortuje dane, włącza mechanizm prostego filtrowania; • po naprowadzeniu przeprowadza losowania w arkuszu, symulując rzut monetą, korzysta z funkcji matematycznej LOS.ZAKR. Lekcje w sieci

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• tworzy animację na podstawie prostego rysunku; • na miarę swoich możliwości wyjaśnia znaczenie odbiorców: odbiorca główny, odbiorca DW, odbiorca UDW; • wysyła wiadomość do wielu odbiorców z uwzględnieniem opcji DW i UDW; • korzysta z automatycznego sprawdzania pisowni w edytorze tekstu; • wyszukuje w Akademii Khana ćwiczenia z matematyki i je wykonuje; • na miarę swoich możliwości omawia prace wykonywane z wykorzystaniem kompetencji informatycznych w różnych zawodach; • korzysta z aplikacji pokazujących wygląd nieba na komputerze (na przykład Google Earth) i telefonie; • wyszukuje informacje na zadany temat; • ustawia zawartość tabeli w porządku alfabetycznym.
bardzo dobry (5)	Lekcje z aplikacjami • zna cele DBI; • organizuje pracę, uwzględniając stopień ważności zadań i pilność ich wykonania; • na miarę swoich możliwości wymienia podzespoły komputera wpływające na jego sprawność; • z pomocą nauczyciela usuwa z systemu pliki tymczasowe; • dba o czytelność i estetykę dokumentu (między innymi formatuje wpisany tekst, z rozmysłem rozmieszcza obiekty na stronie, dopracowuje wygląd elementów graficznych);

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• po naprowadzeniu tworzy film z prezentacji; • przy pomocy nauczyciela lub kolegi tworzy w edytorze grafiki wektorowej zaawansowany rysunek złożony z figur geometrycznych; • wykorzystuje grafikę i narzędzie Tekst w edytorze grafiki wektorowej do tworzenia dokumentów; • tworzy infografiki na wybrany temat. Lekcje ze Scratchem • dokonuje analizy bardziej skomplikowanych zadań; • na miarę swoich możliwości opisuje metodę znajdowania minimum i maksimum w danym zbiorze; • projektuje w Scratchu program realizujący wyszukiwanie liczby w danym zbiorze, znajdowanie minimum lub maksimum, poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym, mnożenie, test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia oraz inny zaplanowany skrypt; • wykorzystuje operatory matematyczne do wykonywania w projekcie obliczeń; • przy pomocy nauczyciela korzysta z komunikacji z użytkownikiem oraz z rozbudowanych bloków warunkowych; • definiuje własny blok z parametrem. Lekcje z liczbami • zamienia kod paskowy na ciąg jedynek i zer; • odczytuje wyrazy zapisane za pomocą układu kwadracików;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• po naprowadzeniu realizuje w arkuszu kalkulacyjnym sposób pisemnego odejmowania mniejszej liczby od większej; • wprowadza serie obliczeniowe i wykonuje obliczenia na wynikowych danych; • sortuje i filtruje dane, uzyskując odpowiedzi na zadane pytania; • pracuje w grupie na Dysku Google; • wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem dat wprowadzonych do arkusza; • korzysta z funkcji statystycznej LICZ.JEŻELI; • z pomocą nauczyciela kontroluje i sprawdza poprawność obliczeń; • wykonuje wykres na podstawie otrzymanych danych. Lekcje w sieci • zmienia tempo kolejnych zmian obrazu, wykorzystując ustawienia edytora; • powiela klatki animacji, wstawia tło animacji; • pakuje wybrane pliki do pliku skompresowanego zip, rozpakowuje plik skompresowany zip; • stosuje automatyczne sprawdzanie pisowni w edytorze; • wyszukuje w Akademii Khana interesujące go treści z innych przedmiotów; • na miarę swoich możliwości wymienia i krótko opisuje zawody określone jako informatyczne; • posługuje się aplikacjami pokazującymi wygląd nieba na komputerze i telefonie; • korzysta z darmowej literatury zamieszczonej w Internecie;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• stosuje znaki niedrukowalne podczas pracy z tekstem; • wprowadza numerację stron w dokumentach wielostronicowych; • tworzy system odnośników wewnątrz dokumentu tekstowego.
celujący (6)	Lekcje z aplikacjami • na miarę swoich możliwości wymienia osoby i instytucje mogące udzielić pomocy w razie problemów powstałych w wyniku pracy z komputerem i korzystania z internetu; • przygotowuje prezentację na temat podzespołów wpływających na sprawność komputera; • wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań; • podejmuje próby organizacji pracy grupy. Lekcje ze Scratchem • znajduje element najmniejszy i największy w danym zbiorze; • projektuje w Scratchu program realizujący zliczanie elementów w zbiorze nieuporządkowanym, znajdowanie jednocześnie minimum i maksimum; • rozbudowuje w Scratchu program realizujący poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym; • analizuje liczbę porównań w trakcie działania programu; • analizuje zamianę bloków Scratcha na bloki środowiska Blockly;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• przy niewielkim wsparciu nauczyciela rozbudowuje projekt według własnych pomysłów. Lekcje z liczbami • posługuje się sprawnie liczbami zapisanymi w postaci ciągu jedynek i zer; • tworzy wyrazy zapisane za pomocą układu kwadracików; • modyfikuje sposoby pisemnych działań arytmetycznych (na przykład odejmowanie większej liczby od mniejszej oraz dodawanie trzech liczb); • potrafi samodzielnie zaplanować obliczenia dotyczące ciągów liczbowych i skomplikowanych serii danych; • samodzielnie planuje i opracowuje zagadnienia wymagające sortowania i filtrowania danych; • podejmuje próby formułowania własnych propozycji wykorzystania zagadnień związanych z datami i czasem w rozwiązywaniu problemów; • potrafi zaplanować samodzielnie doświadczenie losowe i opracować je obliczeniowo w arkuszu oraz przedstawić wyniki na wykresie i zinterpretować je. Lekcje w sieci • wykazuje się pomysłowością, tworząc bardziej złożone animacje poklatkowe; • sprawnie korzysta z serwerów do przesyłania dużych plików; • samodzielnie wyszukuje strony pomocne w nauce języka obcego;

Ocena	Wymagania edukacyjne
	• systematycznie korzysta z Akademii Khana; • opisuje nietypowe zastosowanie komputera w pracy; • wyszukuje w Internecie strony z literaturą i o tematyce astronomicznej oraz korzysta z nich; • na miarę swoich możliwości wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań.

Autor: Marta Mrozikowska - Krych

Koordinator do spraw dostępności: Agnieszka Nowicz - Chojnacka