

Zespół Szkolno-Przedszkolny w Sterkowcu

**Rozkład materiału zgodny z podręcznikiem „Lubię to!”
do INFORMATYKI dla klasy V**

rok szk. 2025/2026

mgr Rafał Góra

Rozkład materiału nauczania

Temat w podręczniku	Liczba godzin lekcyjnych proponowanych na dany temat	Numer wymagania
DZIAŁ 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w edytorze tekstu (8 GODZIN)		
1.1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o edytorze tekstu	1	II.3b
1.2. Kolejno odlicz! Style i numerowanie	1	II.3b
1.3. Komórki, do szeregu! Świat tabel	2	I.1a, II.3b
1.4. Nie tylko tekst. O wstawianiu ilustracji	2	II.3b, III.2a, V.2
1.5. Przyrodnicze wędrówki. Tworzenie atlasu – zadanie projektowe	2	II.3b, III.2a, IV.1, IV.2
DZIAŁ 2. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie do tworzenia prezentacji (8 GODZIN)		
2.1. Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację?	2	II.3d, III.2a, V.2
2.2. Wspomnienia z... Tworzymy album fotograficzny	1	I.1a, II.3d, III.1a, III.1b
2.3. Wprowadzić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji	2	II.3d
2.4. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji	1	II.3d, III.1a, III.1b
2.5. Krótka historia. Sterowanie animacją	2	II.3d
DZIAŁ 3. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch (8 GODZIN)		
3.1. Plan to podstawa. O rozwiązywaniu problemów	2	I.3
3.2. W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt?	2	I.2b, II.1a, II.1b, II.2
3.3. Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch	2	I.2b
3.4. Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków	2	I.2b
DZIAŁ 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator (6 GODZIN)		
4.1. Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji	2	I.1b
4.2. Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci	2	I.1b, II.3a
4.3. Podróż z przeszkodami. Przygotowanie filmu przygodowego – zadanie projektowe	2	I.1b, IV.1, IV.2

Ogólne kryteria oceniania

Dopuszczająca	Dostateczna	Dobra	Bardzo dobra	Celująca
- Zna podstawowe zasady pracy w edytorze tekstu i prezentacji (II.3b, II.3d). - Potrafi wpisać prosty tekst i zapisać plik (III.1a, III.1b). - W Scratchu umie przeciągnąć bloczki i uruchomić prosty skrypt (I.2b). - W Pivot Animatorze uruchamia gotową animację (I.1b).	- Stosuje proste formatowanie tekstu (style, numerowanie, tabelki) (II.3b, I.1a). - Wstawia obrazek lub ilustrację do dokumentu (II.3b, III.2a, V.2). - Potrafi przygotować najprostszą prezentację z tekstem i obrazem (II.3d, III.2a, V.2). - W Scratchu porusza postać i rysuje proste kształty (I.2b, II.1a, II.2). - W Pivot Animatorze tworzy prostą animację patyczaka (I.1b).	- Samodzielnie przygotowuje dokument z tabelą, obrazem, podpisami (I.1a, II.3b, III.2a). - Tworzy prezentację z animacjami i przejściami (II.3d). - Potrafi dodać dźwięk lub wideo do prezentacji (II.3d, III.1a, III.1b). - W Scratchu rozwiązuje proste zadania problemowe (labirynt, punkty) (I.2b, II.1a, II.1b, II.2). - W Pivot Animatorze modyfikuje postacie i dodaje elementy (I.1b, II.3a).	- Tworzy rozbudowane dokumenty (atlas, projekt z ilustracjami i tabelami) (II.3b, III.2a, IV.1, IV.2). - Przygotowuje prezentacje z wykorzystaniem różnych efektów (animacje, sterowanie, multimedia) (II.3d, III.1a, III.1b). - W Scratchu rysuje złożone figury geometryczne i stosuje warunki (I.2b, I.3, II.1a, II.2). - W Pivot Animatorze przygotowuje dłuższe animacje z własnymi postaciami (I.1b, II.3a).	- Twórczo rozwija swoje projekty: tworzy atlas, album fotograficzny, animacje z narracją (II.3b, II.3d, III.2a, IV.1, IV.2, V.2). - W Scratchu projektuje własne gry i złożone rysunki (rozetki, skomplikowane kształty) (I.2b, I.3, II.1a, II.1b, II.2). - W Pivot Animatorze przygotowuje film z fabułą i efektami (I.1b, IV.1, IV.2). - Pomaga innym, stosuje zasady netykiety i prawa autorskiego (V.2).

Szczegółowy rozkład materiału dla klasy V

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobre) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celujące) Uczeń:
Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w edytorze tekstu						
1.1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o edytorze tekstu	1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o edytorze tekstu	- zmienia krój czcionki - zmienia wielkość czcionki	- ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu - zmienia kolor tekstu - wyrównuje akapit na różne sposoby - umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go	- wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu - podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter - sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia	- formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych - używa opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu - dodaje wcięcia na początku akapitów	- samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki - przygotowuje w grupie plakat informujący o określonym wydarzeniu
1.2. Kolejno odlicz! Style i numerowanie	2. Kolejno odlicz! Style i numerowanie	tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie	- używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie - stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu	- tworzy nowy styl do formatowania tekstu - modyfikuje istniejący styl - definiuje listy wielopoziomowe	dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu	przygotowuje kronikę dotyczącą 8–10 wynalazków, wykorzystując różne narzędzia dostępne w edytorze tekstu
1.3. Komórki, do szeregu! Świat tabel	3. i 4. Komórki, do szeregu! Świat tabel	- wymienia elementy, z których składa się tabela - wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy	- dodaje do tabeli kolumny i wiersze - usuwa z tabeli kolumny i wiersze - wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu	- zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania - formatuje tekst w komórkach	korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli	- używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym - używa tabeli do przygotowania krzyżówki
1.4. Nie tylko tekst. o wstawianiu ilustracji	5. i 6. Nie tylko tekst. o wstawianiu ilustracji	- zmienia tło strony dokumentu - dodaje do tekstu obraz z pliku - wstawia do dokumentu kształty	- dodaje obramowanie strony - wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji WordArt - zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych	- zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu - formatuje obiekt WordArt	używa narzędzi z karty Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów	przygotowuje w grupie komiks przedstawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię

1.5. Przyrodnicze wędrówki. Tworzenie atlasu – zadanie projektowe	7. i 8. Przyrodnicze wędrówki. Tworzenie atlasu – zadanie projektowe	• współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu • wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu • wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wygląd • zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie				
Dział 2. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie do tworzenia prezentacji						
2.1. Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację?	9. i 10. Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację?	• dodaje slajdy do prezentacji • wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie	• wybiera motyw dla tworzonej prezentacji • zmienia wariant motywu	• dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie • stosuje zasady tworzenia prezentacji	• przygotowuje czytelne slajdy	• zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat
2.2. Wspomnienia z... Tworzymy album fotograficzny	11. Wspomnienia z... Tworzymy album fotograficzny	• korzysta z opcji Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcia z dysku	• dodaje podpisy pod zdjęciami • zmienia układ obrazów w albumie	• formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce Formatowanie	• wstawia do albumu pola tekstowe i kształty • usuwa tło ze zdjęcia	• samodzielnie przygotowuje prezentację przedstawiającą określoną historię, uzupełnioną o ciekawe opisy • wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go
2.3. Wprowadzić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji	12. i 13. Wprowadzić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji	• tworzy prezentację ze zdjęciami	• wstawia do prezentacji obiekt WordArt • dodaje przejścia między slajdami • dodaje animacje do elementów prezentacji	• określa czas trwania przejścia między slajdami • określa czas trwania animacji	• dodaje dźwięki do przejść i animacji	• ustawia przejścia między slajdami i animacje, dostosowując czas ich trwania do zawartości prezentacji • wstawia do prezentacji obrazy wykonane w programie Paint i dodaje do nich Ścieżki ruchu
2.4. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji	14. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji	• dodaje do prezentacji muzykę z pliku • dodaje do prezentacji film z pliku	• ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach • ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli • zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na Automatycznie lub Po kliknięciu	• zapisuje prezentację jako plik wideo	• korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania • korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie	• wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy
2.5. Krótka historia. Sterowanie animacją.	15. i 16. Krótka historia. Sterowanie animacją.	• tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu	• dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe	• formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji	• zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji	• przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień

Dział 3. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch						
3.1. Plan to podstawa. o rozwiązywaniu problemów	17. i 18. Plan to podstawa. o rozwiązywaniu problemów	ustala cel wyznaczonego zadania	- zbiera dane potrzebne do zaplanowania trasy - osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu	- analizuje trasę i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia - wybiera najlepszą trasę	buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy	formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy
3.2. W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt?	19. i 20. W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt?	- wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu - dodaje do projektu postać z biblioteki	- rysuje tło gry np. w programie Paint - ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych	buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy	- dodaje drugi poziom gry - używa zmiennych	- dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu - przygotowuje projekt, który przedstawia ruch słońca na niebie
3.3. Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch	21. i 22. Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch	- buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie - korzysta z bloków z kategorii Pióro do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka	zmienia grubość, kolor i odcień pisaka	buduje skrypt do rysowania kwadratów	buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych	tworzy skrypt, dzięki któremu duśzek napisze określone słowo na scenie
3.4. Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków	23. i 24. Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków	buduje skrypty do rysowania figur foremnych	- wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet - korzysta z opcji Tryb Turbo	korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość	wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety	buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z trzech rozet
Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator						
4.1. Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji	25. i 26. Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji	- omawia budowę okna programu Pivot Animator - tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek	dodaje tło do animacji	tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać	tworzy płynne animacje	- tworzy animacje przedstawiające krótkie historie - przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać
4.2. Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci	27. i 28. Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci	uruchamia okno tworzenia postaci	tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu	- edytuje dodaną postać - tworzy rekwizyty dla postaci	tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci	- przygotowuje w grupie zabawną, kilkuminutową animację - wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię

4.3. Podróż z przeszkodami. Przygotowanie filmu przygodowego – zadanie projektowe	29. i 30. Podróż z przeszkodami. Przygotowanie filmu przygodowego – zadanie projektowe	• współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu • przygotowuje i zmienia tło animacji • samodzielnie tworzy nową postać • przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkody • zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze
---	--	---

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 5 szkoły podstawowej

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

- analizuje problem opisany w zadaniu, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie zadania,
- wyróżnia kroki prowadzące do rozwiązania zadania,
- formułuje algorytmy określające sterowanie obiektem na ekranie.

2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:

- tworzy dokumenty tekstowe,
- wymienia zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,
- wymienia i stosuje skróty klawiszowe ułatwiające pracę na komputerze,
- wstawia do dokumentu obrazy pobrane z internetu,
- wstawia do dokumentu tekstowego obiekty WordArt,
- tworzy w dokumentach listy numerowane i punktowane,
- tworzy w dokumentach listy wielopoziomowe,
- wstawia do dokumentu kształty i zmienia ich wygląd,
- zmienia tło dokumentu tekstowego,
- dodaje obramowanie do dokumentu tekstowego,
- umieszcza w dokumencie tabele,

- omawia budowę tabeli,
- dodaje do tabeli kolumny i wiersze,
- usuwa z tabeli kolumny i wiersze,
- tworzy prezentacje multimedialne,
- dodaje nowe slajdy do prezentacji,
- umieszcza na slajdach teksty, obrazy, dźwięki i filmy,
- dodaje przejścia do slajdów,
- dodaje animacje do elementów prezentacji,
- tworzy animacje i gry w wizualnym języku programowania,
- przygotowuje plan tworzonej gry,
- rysuje tło do swojej gry,
- buduje skrypty określające sposób sterowania postacią na ekranie,
- wykorzystuje polecenia sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne,
- programuje konsekwencje zajścia zdarzeń,
- buduje skrypty rysujące figury geometryczne,
- opracowuje kolejne etapy swojej gry,
- określa położenie elementów na ekranie, wykorzystując układ współrzędnych,
- sprawdza, czy zbudowane skrypty działają zgodnie z oczekiwaniami, poprawia ewentualne błędy,
- objaśnia zasadę działania zbudowanych skryptów,
- przygotowuje proste animacje przedstawiające ruch postaci,

- tworzy własne postaci i wykorzystuje je w animacjach,
 - prezentuje krótkie historie w animacjach,
 - zapisuje efekty pracy w wyznaczonym miejscu,
 - porządkuje zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczniów:
- właściwie interpretuje komunikaty komputera i prawidłowo na nie reaguje,
 - wykorzystuje pomoc dostępną w programach,
 - właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
 - wyszukuje w internecie obrazy i wykorzystuje je w swoich projektach,
 - porządkuje na dysku twardym komputera obrazy pobrane z internetu,
- zapisuje tworzone projekty w różnych formatach.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczniów:
- uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty,
 - dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie,
 - przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczniów:
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
 - stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
 - przestrzega praw autorskich, wykorzystując materiały pobrane z internetu.

Wymagania na poszczególne oceny

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na stopień **poprzedni**.

Ocena				
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:	Stopień celujący Uczeń:

• zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym, • zmienia wielkość czcionki w dokumencie tekstowym, • tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie, • określa elementy, z których składa się tabela, • wstawia do dokumentu tekstowego tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy, • zmienia tło strony w dokumencie tekstowym, • dodaje do dokumentu tekstowego obraz z pliku, • wstawia kształty do dokumentu tekstowego, • dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej, • wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie, • wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcie z dysku, • tworzy prostą prezentację multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia, • dodaje do prezentacji muzykę z pliku, • dodaje do prezentacji film z pliku, • podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych	• ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu, • zmienia kolor tekstu, • wyrównuje akapit na różne sposoby, • umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go, • stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu, • w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze, • ustawia styl tabeli, korzystając z szablonów dostępnych w programie Word, • dodaje obramowanie strony, • zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego, • wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów, • zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu, • dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej, • zmienia układ obrazów w obiekcie Album fotograficzny w prezentacji multimedialnej, • dodaje do prezentacji obiekt WordArt, • dodaje przejścia między slajdami, • dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej,	• wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu, • podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter, • sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia, • definiuje listy wielopoziomowe, • zmienia w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego kolor cieniowania komórek oraz ich obramowania, • formatuje tekst w komórkach tabeli, • zmienia wypełnienie i obramowanie kształtu wstawionego do dokumentu tekstowego, • zmienia obramowanie i wypełnienie obiektu WordArt, • dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie, • podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji, • formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie Formatowanie, • określa czas trwania przejścia	• formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu, • używa w programie Word opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu, • tworzy wcięcia akapitowe, • dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu, • korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli wstawionych do dokumentu tekstowego, • korzysta z narzędzi na karcie Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów wstawionych do dokumentu tekstowego, • dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne, • umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej, • dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej, • korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint, • korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych	• samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki • przygotowuje w grupie plakat informujący o określonym wydarzeniu • przygotowuje kronikę dotyczącą 8–10 wynalazków, wykorzystując różne narzędzia dostępne w edytorze tekstu • używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym • używa tabeli do przygotowania krzyżówki • przygotowuje w grupie komiks przedstawiający krótką, samodzielną wymyśloną historię • współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu • wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu • wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wygląd • zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie • zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat
---	---	---	--	--

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z INFORMATYKI

ZASADY PRACY:

1. Prace klasowe, sprawdziany i inne formy sprawdzenia wiedzy po dziale są obowiązkowe.
2. Jeżeli uczeń opuścił pracę klasową itp. z przyczyn losowych, to powinien napisać ją w ciągu dwóch tygodni od dnia powrotu do szkoły.
3. Uczeń może poprawić ocenę pracy pisemnej w ciągu tygodnia od dnia oddania sprawdzonych prac. Może ją poprawić poza swoimi lekcjami.
4. Przy poprawianiu prac kasowych, kryteria ocen nie zmieniają się, a otrzymana ocena jest wpisana do dziennika.
5. Uczeń raz poprawiający daną pracę nie może poprawiać jej kolejny raz.
6. Krótkie sprawdziany (kartkówki) mogą obejmować materiał z najwyżej trzech ostatnich tematów.
7. Uczniowie nieobecni na krótkich sprawdzianach piszą je możliwie najbliższym terminie.
8. Krótkie sprawdziany nie podlegają poprawie.
9. Nie ocenia się uczniów do trzech dni po dłuższej usprawiedliwionej nieobecności w szkole.
10. Uczeń ma prawo trzykrotnie w ciągu semestru zgłosić nie przygotowanie do lekcji tzn. brak zeszytu, zadania domowego, zeszytu ćwiczeń, brak notatek lub przyborów.
11. Uczeń ma prawo zapoznać się z każdą pracą pisemną.
12. Prace klasowe, sprawdziany nauczyciel zbiera i przechowuje do końca roku szkolnego.

ODPOWIEDZI USTNE:

Ocena bardzo dobra	– uczeń samodzielnie i sprawnie rozwiązuje zadanie problemowe, komentuje rozwiązanie, jasno formułuje wypowiedzi w sposób zrozumiały dla innych uczniów, sprawnie operuje połączonymi symbolami.
Ocena dobra	– uczeń samodzielnie, z użyciem języka informatycznego rozwiązuje zadania o średnim stopniu trudności – typowe.
Ocena dostateczna	– uczeń, przy użyciu elementarnego języka informatycznego rozwiązuje proste zadania.
Ocena dopuszczająca	– uczeń za pomocą nauczyciela rozwiązuje najprostsze zadania – działania, zna definicję, pojęcia, umie je wypowiedzieć „własnymi słowami”.
Ocena niedostateczna	– uczeń przy pomocy nauczyciela nie potrafi wykonać najprostszych zadań.

PRACE PISEMNE:

1. Prace klasowe, sprawdziany, i inne formy sprawdzenia wiedzy – z danego działu, 1 godzina
2. Krótkie sprawdziany (kartkówki), 15 minut.

PRACE DOMOWE:

1. Wykonywanie zadań w zeszycie lub ćwiczeniach – pomaga przećwiczyć omawiany temat.

INNE FORMY SPRAWDZANIA WIEDZY:

1. Projekty multimedialne – uczniowie tworzą prezentacje, animacje, krótkie filmy czy proste strony internetowe, demonstrując umiejętność obsługi programów i zdobytą wiedzę.
2. Tworzenie gier – korzystając z wizualnych języków programowania (Scratch, Python), uczniowie projektują własne gry, co rozwija kreatywność, logiczne myślenie i umiejętności programistyczne.
3. Zadania praktyczne z oprogramowaniem – uczniowie wykonują konkretne zadania przy komputerze, np. tworzenie dokumentów, arkuszy kalkulacyjnych, grafik, czy prostych baz danych – co pozwala sprawdzić biegłość w pracy z aplikacjami.
4. Projekty zespołowe – uczniowie w parach lub małych grupach realizują wspólne zadania (np. przygotowanie plakatu, gazetki szkolnej w wersji cyfrowej, filmu promującego szkołę).
5. Quizy i gry edukacyjne online – korzystanie z platform takich jak Kahoot, Quizizz, Wordwall, które pozwalają szybko i atrakcyjnie sprawdzić wiedzę.
6. Kodowanie bez komputera (Unplugged) – zadania ruchowe, planszowe czy łamigłówki rozwijające logiczne myślenie i rozumienie podstaw algorytmiki.
7. Projekty badawcze i eksploracja Internetu – zadania polegające na wyszukiwaniu, analizie i ocenie wiarygodności informacji, a następnie zaprezentowaniu wyników.
8. Rozmowy i dyskusje – indywidualne lub grupowe rozmowy sprawdzające rozumienie zagadnień (np. bezpieczeństwo w sieci, netykieta, sztuczna inteligencja).
9. Ocenianie koleżeńskie – uczniowie oceniają prace swoich kolegów według ustalonych kryteriów, co uczy krytycznego myślenia i pracy z feedbackiem.

10. Samoocena – uczeń samodzielnie ocenia swoje umiejętności w danym zakresie (np. obsługa arkusza, tworzenie animacji) na specjalnej karcie lub w aplikacji.

SKALA OCENIANIA:

Każde zadanie jest punktowane. Suma punktów jest zamieniana na ocenę wg następującej skali:

0 - 29%	niedostateczny
30 - 31%	– dopuszczający
32 - 47%	dopuszczający
48 - 49%	+ dopuszczający
50 - 51%	– dostateczny
52 - 67%	dostateczny
68 - 69%	+ dostateczny
70 - 71%	– dobry
72 - 87%	dobry
88 - 89%	+ dobry
90 - 91%	– bardzo dobry
92 - 97%	bardzo dobry
98 - 99%	+ bardzo dobry
100%	celujący

INNE FORMY AKTYWNOŚCI UCZNIA:

1. Praca informatyczna (poza lekcjami informatyki):
 - awans do następnego etapu konkursu lub osiągnięcie tytułu laureata – częściowa ocena celująca.
 - wyniki wyższe niż przeciętne – ocena bardzo dobra,
 - za udział w konkursie ocena bardzo dobra.
2. Praca na lekcji – częste zgłaszanie się na lekcji i udzielanie prawidłowych odpowiedzi, umiejętność pracy w grupach, itp.
 - ocena: dostateczna - bardzo dobra.

3. Prace domowe i projekty: Wykonywanie dodatkowych zadań, np. tworzenie modeli brył geometrycznych.
4. Praca w grupach: Ocena współpracy i aktywności uczniów podczas pracy zespołowej.

Ocena końcowa nie jest średnią arytmetyczną.

INFORMACJA ZWROTNA:

Nauczyciel – uczeń – rodzic/opiekun/.

1. Każda ocena z odpowiedzi ustnej jest wpisana do zeszytu przy danym temacie. Nauczyciel przekazuje uczniowi komentarz ustny do każdej wystawionej oceny – przy każdej ocenie podpis rodzica/opiekuna/.
2. Informacja o ocenach odbywać się będzie za pośrednictwem Dziennika elektronicznego lub podczas konsultacji indywidualnych.

OCENA WYŻSZA NIŻ PROPONOWANA:

1. Uczeń może zwrócić się z prośbą o podwyższenie oceny proponowanej.
2. Nauczyciel udziela indywidualnie warunków uzyskania oceny wyższej, np. poprzez:
 - a) Poprawę konkretnych prac pisemnych,
 - b) Odpowiedź ustną z wyznaczonego zakresu materiału,
 - c) Testu sprawdzającego obejmującego cały rok szkolny lub jego część.
3. Szczegółowe warunki i tryb uzyskania wyższej niż przewidywana oceny klasyfikacyjnej opisuje Statut.

Opracowanie: mgr Rafał Góra