

Zespół Szkolno-Przedszkolny w Sterkowcu

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

rok szk. 2024/2025

mgr Rafał Góra

Rozkład materiału nauczania

Temat w podręczniku	Liczba godzin lekcyjnych proponowanych na dany temat	Numer wymagania
DZIAŁ 1. Nie daj się złapać. Jak bezpiecznie korzystać z internetu? (3 godziny + 1 godzina temat dodatkowy)		
1.1. Ja w internecie. O komunikacji w sieci	1	III.2b, III.2c, V.1, V.3
1.2. Pułapki w internecie. Jak zwiększyć swoje bezpieczeństwo w sieci?	1	V.1, V.2, V.3
1.3. Wyszukiwanie w internecie. Jak znaleźć potrzebne treści i właściwie z nich korzystać?	1	III.2a, V.1, V.2, V.3
1.4. <i>Czy maszyna może myśleć? Sztuczna inteligencja w naszym życiu*</i>	1	V.1, V.2, V.3
DZIAŁ 2. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w arkuszu kalkulacyjnym (9 godzin)		
2.1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu Microsoft Excel	1	II.3c
2.2. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	1	II.3c
2.3. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie Microsoft Excel	2	II.3c
2.4. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów	2	II.3c
2.5. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe	3	II.3c, II.4
DZIAŁ 3. Po nitce do kłębka. Tworzenie gier w programie Scratch (6 godzin)		
3.1. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	2	IV.1, IV.2, IV.3
3.2. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch	2	I.2a, I.2b, I.3, II.1, II.2
3.3. Moje wyniki. Jak zapisać dane w jednym miejscu?	2	I.2a, I.2b, I.3, II.1, II.2
DZIAŁ 4. Wyjątkowe projekty. Korzystamy z programów graficznych (11 godzin)		
4.1. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw	3	II.3a
4.2. Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	2	II.3a, II.4
4.3. Moje naj... Tworzenie projektu w programie Canva	3	II.3a, II.3d
4.4. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe	3	II.3a, II.4

Ogólne kryteria oceniania

Dopuszczająca	Dostateczna	Dobra	Bardzo dobra	Celująca
- Zna podstawowe zasady bezpieczeństwa i komunikacji w internecie (III.2b, III.2c, V.1, V.3). - Wyszukuje proste informacje online (III.2a, V.1). - Potrafi wpisać dane do arkusza kalkulacyjnego (II.3c). - W Scratchu uruchamia prosty skrypt (I.2a, I.2b). - W programie graficznym korzysta z podstawowych narzędzi (II.3a).	- Stosuje podstawowe reguły bezpieczeństwa i wie, jak unikać zagrożeń w internecie (V.1, V.2, V.3). - W arkuszu wprowadza i formatuje dane, wykonuje proste obliczenia (II.3c). - Tworzy prosty wykres. W Scratchu posługuje się komunikatami i zmiennymi w prostych projektach (I.2a, I.2b, I.3, II.1, II.2). - W programach graficznych wykonuje proste prace (warstwy, retusz) (II.3a, II.4).	- Samodzielnie stosuje zasady netykiety i bezpieczeństwa, rozpoznaje zagrożenia (V.1, V.2, V.3). - W arkuszu kalkulacyjnym stosuje obliczenia, sortowanie i proste funkcje, tworzy poprawne wykresy (II.3c). - W Scratchu projektuje gry z komunikatami i systemem wyników (I.2a, I.2b, I.3, II.1, II.2). - W programach graficznych korzysta z warstw, edytuje zdjęcia i tworzy proste projekty w Canvie (II.3a, II.3d).	- Świadomie i odpowiedzialnie korzysta z internetu, potrafi ocenić wiarygodność treści, zna pojęcie sztucznej inteligencji (V.1, V.2, V.3). - W arkuszu kalkulacyjnym wykonuje złożone obliczenia, stosuje formatowanie warunkowe, opracowuje dane w projekcie grupowym (II.3c, II.4). - W Scratchu tworzy gry i programy złożone (komunikaty, zmienne, wyniki, warunki) (I.2a, I.2b, I.3, II.1, II.2). - W programach graficznych tworzy rozbudowane projekty z warstwami, retuszem i elementami graficznymi (II.3a, II.3d, II.4).	- Twórczo wykorzystuje internet – tworzy własne materiały promujące bezpieczeństwo (V.1, V.2, V.3). - W arkuszu kalkulacyjnym opracowuje dane z życia codziennego (budżet, statystyki), stosuje różne funkcje i prezentacje graficzne (II.3c, II.4). - W Scratchu projektuje własne gry i aplikacje na poziomie wykraczającym poza program (I.2a, I.2b, I.3, II.1, II.2, IV.1, IV.2, IV.3). - W programach graficznych przygotowuje kreatywne projekty (np. plakat, fotomontaż, pamiątkowy obraz), samodzielnie dobierając narzędzia i style (II.3a, II.3d, II.4).

Szczegółowy rozkład materiału dla klasy VI

Wymagania zamieszczone w planie wynikowym zostały dostosowane do poszczególnych jednostek lekcyjnych i mają na celu ułatwienie planowania lekcji i oceniania uczniów. Są one propozycją, którą każdy nauczyciel powinien zmodyfikować stosownie do możliwości swojego zespołu klasowego.

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 dobra) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
Dział 1. Nie daj się złapać. Jak bezpiecznie korzystać z internetu?						
1.1. Ja w internecie. O komunikacji w sieci	1. Ja w internecie. O komunikacji w sieci	• podaje przykłady różnych form komunikacji w sieci	• wymienia zalety i ograniczenia komunikacji w sieci	• rozpoznaje formy niewłaściwej komunikacji i proponuje podstawowe sposoby reagowania	• zna podstawowe cechy internetu • wskazuje ich właściwe i niewłaściwe wykorzystanie	• proponuje własne zasady dobrej komunikacji w sieci
1.2. Pułapki w internecie. Jak zwiększyć swoje bezpieczeństwo w sieci?	2. Pułapki w internecie. Jak zwiększyć swoje bezpieczeństwo w sieci?	• zna zasady tworzenia silnych haseł	• rozpoznaje podstawowe cechy wiadomości phishingowej	• wyjaśnia, czym są dane osobowe i dlaczego ich ochrona jest ważna	• proponuje działania zwiększające bezpieczeństwo w internecie	• świadomie korzysta z internetu, unika ryzykownych sytuacji, chroni swoje dane
1.3. Wyszukiwanie w internecie. Jak znaleźć potrzebne treści i właściwie z nich korzystać?	3. Wyszukiwanie w internecie. Jak znaleźć potrzebne treści i właściwie z nich korzystać?	• wyszukuje proste informacje w internecie za pomocą słów kluczowych	• stosuje cudzysłów, aby zawęzić wyniki wyszukiwania • podaje przykłady wiarygodnych źródeł informacji	• ocenia wiarygodność treści znalezionych w internecie	• wyszukuje grafiki objęte licencją Creative Commons • poprawnie podaje źródło wykorzystanego zdjęcia	• porównuje wyniki wyszukiwania na wybrany temat z różnych wyszukiwarek, wskazuje różnice
1.4. Czy maszyna może myśleć? Sztuczna inteligencja w naszym życiu*	4. Czy maszyna może myśleć? Sztuczna inteligencja w naszym życiu	• wyjaśnia, czym jest sztuczna inteligencja (AI)	• podaje przykłady zastosowania AI w życiu codziennym	• wymienia szanse i zagrożenia związane z rozwojem AI	• tworzy prompty tak, aby uzyskać zamierzone wyniki	• krytycznie analizuje tekst wygenerowany przez AI • weryfikuje jego prawdziwość w innych źródłach i wskazuje potencjalne błędy
Dział 2. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w arkuszu kalkulacyjnym						
2.1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu Microsoft Excel	5. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu Microsoft Excel	• wprowadza dane do komórek • zmienia szerokość kolumn	• formatuje komórki	• dodaje arkusze do skoroszytu • kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy	• zmienia nazwy arkuszy • zmienia kolory kart arkuszy	• przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. Scal i wyśrodkuj
2.2. Porządki w komórce.	6. Porządki w komórce.	• zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej	• wykorzystuje automatyczne	• porządkuje dane w tabeli według	• używa formatowania warunkowego, aby	• wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie

O formatowaniu i sortowaniu danych	O formatowaniu i sortowaniu danych	w komórkach	wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby	określonych wytycznych	wyróżnić określone wartości • porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium	danych do czytelnego przedstawienia informacji • korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać określone dane
2.3. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie Microsoft Excel	7. i 8. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie Microsoft Excel	• tworzy formuły do obliczeń	• w formułach wykorzystuje adresy komórek	• wykonuje obliczenia, korzystając z funkcji SUMA oraz ŚREDNIA	• korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu	• wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI)
2.4. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów	9. i 10. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów	• prezentuje dane na wykresie	• zmienia wygląd wykresu	• dodaje lub usuwa elementy wykresu	• dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych	• analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje
2.5. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe	11., 12. i 13. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe	• zapisuje dane w arkuszu kalkulacyjnym • tworzy formuły • wykorzystuje funkcje arkusza kalkulacyjnego • prezentuje dane na wykresie • tworzy dokumenty w chmurze • udostępnia innym dokumenty utworzone w chmurze • współpracuje z innymi nad dokumentem zapisanym w chmurze • gromadzi w chmurze materiały do projektu zespołowego				
Dział 3. Po nitce do kłębka. Tworzenie gier w programie Scratch						
3.1. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	14. i 15. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	• wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch	• zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu	• udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu	• korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu , modyfikując je według własnych pomysłów	• zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie https://scratch.mit.edu i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu
3.2. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch	16. i 17. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch	• buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie	• przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady	• buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu • programuje skutek odebrania komunikatu	• tworzy prostą grę zręcznościową	• edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy
3.3. Moje wyniki. Jak zapisać dane w jednym miejscu?	18. i 19. Moje wyniki. Jak zapisać dane w jednym miejscu?	• buduje skrypty z wykorzystaniem zmiennych	• tworzy listę w programie Scratch	• wykorzystuje listę do przechowywania wyników gry	• tworzy grę, której działanie polega na sterowaniu obiektem na ekranie	• rozbudowuje grę o dodatkowe elementy
Dział 4. Wyjątkowe projekty. Korzystamy z programów graficznych						
4.1. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik	20., 21. i 22. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu	• tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia	• pracuje na warstwach	• zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP	• modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt	• podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki

z wykorzystaniem warstw	grafik z wykorzystaniem warstw	z przybornika programu				• świadomie wykorzystuje warstwy przy tworzeniu obrazów
4.2. Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	23. i 24. Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	• zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć	• kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je na różne warstwy	• rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa	• wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży	• tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wkleja własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu
4.3. Moje naj... Tworzenie projektu w programie Canva	25., 26. i 27. Moje naj... Tworzenie projektu w programie Canva	• tworzy stronę główną projektu • wybiera układ elementów na stronie	• dodaje do projektu tło sekcji, wstawia tekst	• wstawia zdjęcia i grafikę do projektu	• tworzy wielostronicowy dokument, dodaje linki do nawigacji między stronami	• tworzy projekt według własnego pomysłu, dba o jego estetykę.
4.4. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe	28., 29. i 30. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe	• tworzy obrazy w programie GIMP • wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP • wykorzystuje chmurę i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem				

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 6 szkoły podstawowej

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów na bazie logicznego i abstrakcyjnego myślenia, myślenia algorytmicznego i sposobów reprezentowania informacji uczniów:

- analizuje sytuację problemową,
- przedstawia rozwiązania problemów w postaci algorytmu,
- potrafi rozpoznać wzorce (np. powtarzalne działania),
- porównuje różne sposoby rozwiązania tego samego problemu,
- stosuje podstawowe struktury algorytmiczne: sekwencję, warunek, powtórzenie.

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

- porządkuje zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach,
- omawia możliwe zastosowania arkusza kalkulacyjnego,
- opisuje budowę arkusza kalkulacyjnego,
- wprowadza dane do arkusza kalkulacyjnego,
- wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do obliczeń,
- zmienia układ kolumn i wierszy tabeli,
- formatuje czcionkę i wygląd tabeli,
- sortuje dane w tabeli w określonym porządku,
- wypełnia automatycznie komórki serią danych,
- wyróżnia określone dane w komórkach przy pomocy formatowania warunkowego,
- samodzielnie tworzy proste formuły obliczeniowe,

- stosuje funkcje **SUMA** oraz **ŚREDNIA** w wykonywanych obliczeniach,
- prezentuje na wykresach dane z arkusza kalkulacyjnego,
- zmienia wygląd wstawionego wykresu,
- dobiera typ wykresu do prezentowanych danych,
- buduje skrypty wysyłające i odbierające komunikaty do sterowania grą tworzoną w programie Scratch,
- tworzy prostą grę zręcznościową w programie Scratch,
- wykorzystuje zmienne w projektach tworzonych w programie Scratch,
- omawia budowę interfejsu programu GIMP,
- wyjaśnia, czym są warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP,
- tworzy i edytuje obrazy w programie GIMP, wykorzystując narzędzia z przybornika programu,
- wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP,
- używa programu GIMP do tworzenia fotomontaży,
- retuszuje zdjęcia, korzystając z programu GIMP,
- zapisuje efekty pracy we wskazanym miejscu,
- korzysta z programów online (np. Canva) do tworzenia projektów graficznych.

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

- właściwie interpretuje komunikaty komputera i odpowiednio na nie reaguje,
- wykorzystuje pomoc dostępną w programach,

- właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
 - zapisuje tworzone projekty w różnych formatach.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczniów:
- przestrzega zasad netykiety, komunikując się z innymi osobami za pomocą internetu,
 - 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,
 - wykorzystuje serwis internetowy Scratcha do dzielenia się swoimi projektami z innymi członkami tej

- społeczności oraz do wyszukiwania pomysłów na własne projekty.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczniów:
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
 - stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
 - przestrzega zasad bezpiecznej komunikacji internetowej i zasad współpracy w sieci,
 - rozpoznaje zagrożenia w sieci i wie, jak na nie reagować
 - potrafi wyszukiwać informacje, oceniać ich wiarygodność oraz korzystać z nich zgodnie z prawem autorskim i licencjami (np. Creative Commons).

Wymagania na poszczególne oceny

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

Ocena				
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:	Stopień celujący Uczeń:
• podaje przykłady różnych form komunikacji w sieci, • zna zasady tworzenia silnych haseł, • wyszukuje proste informacje w internecie za pomocą słów kluczowych, • <i>wyjaśnia, czym jest sztuczna inteligencja (AI),*</i> • wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego typu, • zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego, • formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym, • wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły, • wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego, • tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy, • tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony https://scratch.mit.edu, • tworzy proste obrazy w programie GIMP, • zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie	• wymienia zalety i ograniczenia komunikacji w sieci, • rozpoznaje podstawowe cechy wiadomości phishingowej, • stosuje cudzysłów, aby zawęzić wyniki wyszukiwania informacji w internecie, • podaje przykłady wiarygodnych źródeł informacji, • <i>podaje przykłady zastosowania AI w życiu codziennym</i>, • zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego, • wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie, • tworzy formuły, korzystając z adresów komórek, • formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego, • współpracuje nad dokumentem z innymi członkami zespołu w tym samym czasie, • buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym, • wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do sprawdzania, czy	• rozpoznaje formy niewłaściwej komunikacji i proponuje podstawowe sposoby reagowania, • wyjaśnia, czym są dane osobowe i dlaczego ich ochrona jest ważna, • ocenia wiarygodność treści znalezionych w internecie, • <i>wymienia szanse i zagrożenia związane z rozwojem AI</i>, • dodaje nowe arkusze do skoroszytu, • kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie, • sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku, • wykorzystuje formuły SUMA oraz ŚREDNIA do wykonywania obliczeń, • dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego, • buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty, • buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty, • wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego	• zna podstawowe cechy internetu, • wskazuje ich właściwe i niewłaściwe wykorzystanie, • proponuje działania zwiększające bezpieczeństwo w internecie, • wyszukuje grafiki objęte licencją Creative Commons, • poprawnie podaje źródło wykorzystanego zdjęcia, • <i>tworzy prompty tak, aby uzyskać zamierzone wyniki</i>, • zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie, • zmienia kolory kart arkuszy w skoroszycie, • wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z Formatowania warunkowego, • stosuje Sortowanie niestandardowe, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów, • tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny, • dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych, • tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową,	• proponuje własne zasady dobrej komunikacji w sieci • świadomie korzysta z internetu, unika ryzykownych sytuacji, chroni swoje dane • porównuje wyniki wyszukiwania na wybrany temat z różnych wyszukiwarek, wskazuje różnice • krytycznie analizuje tekst wygenerowany przez AI • weryfikuje jego prawdziwość w innych źródłach i wskazuje potencjalne błędy • przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. Scal i wyśrodkuj • wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia informacji • korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać określone dane • wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania

GIMP, • tworzy projekt w programie Canva i wybiera układ elementów na stronie projektu.	zostały spełnione określone warunki, • zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, • wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP, • dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć, • kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw, • dodaje elementy do projektu w programie Canva (tło, tekst).	wykonania serii poleceń, • wykorzystuje blok decyzyjny z napisami „jeżeli” i „to” lub „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie” do wykonywania poleceń w zależności od tego, czy określony warunek został spełniony, • wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki, • udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, • podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi, • wykorzystuje w programie GIMP narzędzie Rozmycie Gaussa, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu, • wstawia zdjęcia i grafikę do projektu w programie Canva.	• samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, • zmienia stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty, • tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy, • w programie Canva tworzy wielostronicowy dokument, dodaje linki do nawigacji między stronami.	wskaźnika masy ciała (BMI) • analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje • zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie https://scratch.mit.edu i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu • edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy • rozbudowuje grę o dodatkowe elementy • podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki • świadomie wykorzystuje warstwy przy tworzeniu obrazów • tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wkleja własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu • tworzy projekt według własnego pomysłu, dba o jego estetykę.
--	--	---	--	---

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 poznaczonymi 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 średnia 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