

Ocenę celującą otrzymuje uczeń który:

Spełnił wymagania bardzo dobry, potrafi stosować wiadomości w sytuacjach nietypowych (problemowych), umie rozwiązywać problemy w sposób nietypowy, wykonuje samodzielnie wszystkie zadania i ćwiczenia na lekcji.

Ocenę bardzo dobra otrzymuje uczeń który:

Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów:

1. Uczeń doskonale tworzy i porządkuje informacje w formie sekwencji lub drzewa, zarówno za pomocą obrazków, jak i tekstów, ilustrując różne sytuacje. Potrafi również przedstawiać obiekty, uwzględniając ich cechy charakterystyczne.
2. Formułuje i zapisuje algorytmy w sposób klarowny i skuteczny, obejmujące rozwiązywanie problemów z życia codziennego i różnych przedmiotów. Potrafi precyzyjnie przeprowadzić działania arytmetyczne, takie jak dodawanie i odejmowanie. Może skutecznie osiągać wyznaczone cele, w tym znalezienie elementu w zbiorze uporządkowanym lub nieuporządkowanym oraz sterowanie robotem lub obiektem na ekranie.
3. W algorytmicznym rozwiązywaniu problemów wykazuje się umiejętnością wyodrębniania kluczowych kroków: określenia problemu, celu do osiągnięcia, analizy sytuacji problemowej, opracowania rozwiązania, sprawdzenia rozwiązania dla przykładowych danych i zapisania rozwiązania w postaci schematu lub programu.

Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych:

1. Projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania zarówno pomysły historyjek, jak i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń. Może również tworzyć proste programy sterujące robotami lub innymi obiektami na ekranie komputera.
2. Testuje swoje programy na komputerze pod kątem zgodności z założeniami, dokładnie analizując i ewentualnie poprawiając działanie programów.
3. Przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, korzystając z podstawowych aplikacji na komputerze lub w chmurze, włączając w to tworzenie ilustracji, dokumentów tekstowych, arkuszy kalkulacyjnych i prezentacji multimedialnych.
4. Skutecznie gromadzi, porządkuje i selekcjonuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze, innych urządzeniach i w chmurze.

Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi:

1. Precyzyjnie opisuje funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych, korzysta z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów, a także wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów.

2. Efektywnie wykorzystuje sieć komputerową (szkolną i internetową) do wyszukiwania informacji i zasobów edukacyjnych, komunikacji, pracy w wirtualnym środowisku oraz organizacji swoich plików i zasobów.

Rozwijanie kompetencji społecznych:

1. Aktywnie uczestniczy w zespołowym rozwiązywaniu problemów, wykorzystując technologię, takie jak poczta elektroniczna, forum, wirtualne środowisko kształcenia i dedykowany portal edukacyjny.
2. Rozpoznaje i docenia korzyści płynące z współpracy nad wspólnym rozwiązywaniem problemów.
3. Respektuje zasadę równości w dostępie do technologii i informacji, włączając w to dostęp do komputerów w społeczności szkolnej.
4. Rozumie zawody i przykłady z życia codziennego, w których wykorzystywane są kompetencje informatyczne.

Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa:

1. Świadomie i zgodnie z przepisami prawa oraz zasadami bezpieczeństwa korzysta z technologii, dbając o higienę pracy.
2. Szanuje prawo do prywatności danych i informacji oraz własność intelektualną innych osób.
3. Rozpoznaje zagrożenia związane z dostępem do technologii i informacji, opisując metody ich unikania.
4. Stosuje profilaktykę antywirusową i potrafi zabezpieczyć komputer oraz zawarte w nim informacje przed zagrożeniem.

Ocenę dobra otrzymuje uczeń który:

I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów:

1. Tworzy sekwencje lub drzewa informacji, w tym obrazków i tekstów, ilustrujące wybrane sytuacje oraz obiekty z uwzględnieniem ich cech charakterystycznych.
2. Formułuje i zapisuje algorytmy składające się na rozwiązanie problemów z życia codziennego i z różnych przedmiotów, w tym operacje arytmetyczne i sterowanie obiektami na ekranie.
3. W algorytmicznym rozwiązywaniu problemu wyróżnia podstawowe kroki, takie jak określenie celu, analiza sytuacji problemowej, opracowanie rozwiązania, sprawdzenie rozwiązania dla przykładowych danych oraz zapisanie rozwiązania w postaci schematu lub programu.

II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych:

1. Projektuje, tworzy i zapisuje wizualne programy, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń.
2. Testuje swoje programy pod względem zgodności z założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśniając przebieg działania programów.

3. Przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami, takimi jak edytor tekstu, grafika, arkusz kalkulacyjny i program do tworzenia prezentacji multimedialnych.

III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi:

1. Opisuje funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych oraz korzysta z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów.
2. Wykorzystuje sieć komputerową do wyszukiwania informacji, komunikacji, pracy w wirtualnym środowisku i organizowania plików.

IV. Rozwijanie kompetencji społecznych:

1. Uczestniczy w zespołowym rozwiązywaniu problemów z wykorzystaniem technologii.
2. Identyfikuje korzyści płynące ze współpracy nad wspólnym rozwiązywaniem problemów.
3. Respektuje zasadę równości w dostępie do technologii i informacji.
4. Określa zawody i przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne.

V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa:

1. Posługuje się technologią zgodnie z prawem i zasadami bezpieczeństwa, przestrzegając zasady higieny pracy.
2. Szanuje prywatność danych i informacji oraz prawa własności intelektualnej.
3. Rozpoznaje zagrożenia związane z dostępem do technologii i informacji i potrafi zabezpieczyć się przed nimi.
4. Stosuje profilaktykę antywirusową i dba o bezpieczeństwo komputera i danych w nim zawartych.

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń który:

I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów:

1. Tworzy i porządkuje w postaci sekwencji lub drzewa informacje, takie jak: a) Obrazki i teksty ilustrujące wybrane sytuacje. b) Obiekty z uwzględnieniem ich cech charakterystycznych.
2. Formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające się na: a) Rozwiązywanie problemów z życia codziennego i z różnych przedmiotów, takie jak liczenie średniej, pisemne wykonanie działań arytmetycznych. b) Osiągnięcie postawionego celu, w tym znalezienie elementu w zbiorze nieuporządkowanym lub uporządkowanym, znalezienie elementu najmniejszego i największego. c) Sterowanie robotem lub obiektem na ekranie.
3. W algorytmicznym rozwiązywaniu problemu wyróżnia podstawowe kroki, takie jak: a) Określenie problemu i celu do osiągnięcia. b) Analiza sytuacji problemowej. c) Opracowanie rozwiązania. d) Sprawdzenie rozwiązania problemu dla przykładowych danych. e) Zapisanie rozwiązania w postaci schematu lub programu.

II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych:

1. Projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania: a) Pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń. b) Prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera.
2. Testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśnia przebieg działania programów.
3. Przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami na swoim komputerze lub w chmurze, wykazując się umiejętnościami, takimi jak: a) Tworzenie ilustracji w edytorze grafiki. b) Tworzenie dokumentów tekstowych. c) Korzystanie z arkusza kalkulacyjnego. d) Tworzenie krótkich prezentacji multimedialnych.
4. Gromadzi, porządkuje i selekcjonuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach, a także w środowiskach wirtualnych.

III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi: Uczeń:

1. Opisuje funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych oraz korzysta z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów.
2. Wykorzystuje sieć komputerową do wyszukiwania informacji i zasobów edukacyjnych, jako medium komunikacyjne oraz do pracy w wirtualnym środowisku.
3. Organizuje swoje pliki w folderach umieszczonych lokalnie lub w sieci.

IV. Rozwijanie kompetencji społecznych:

1. Uczestniczy w zespołowym rozwiązywaniu problemów, wykorzystując technologię taką jak poczta elektroniczna, forum, wirtualne środowisko kształcenia, dedykowany portal edukacyjny.
2. Identyfikuje i docenia korzyści płynące ze współpracy nad wspólnym rozwiązywaniem problemów.
3. Respektuje zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym dostępu do komputerów w społeczności szkolnej.
4. Określa zawody i wymienia przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne.

V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa:

1. Posługuje się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem oraz przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy.
2. Uznaje i respektuje prawo do prywatności danych i informacji oraz prawo do własności intelektualnej.
3. Wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuje metody wystrzegania się ich.
4. Stosuje profilaktykę antywirusową i potrafi zabezpieczyć komputer przed zagrożeniem wraz z zawartymi w nim informacjami.

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń który:

I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów:

1. Tworzy sekwencje lub drzewa informacji, w tym obrazki i teksty ilustrujące wybrane sytuacje oraz obiekty z uwzględnieniem ich cech charakterystycznych.
2. Formułuje i zapisuje algorytmy polecenia składające się na rozwiązanie problemów z życia codziennego i różnych przedmiotów, w tym liczenie średniej, pisemne wykonanie działań arytmetycznych (dodawanie i odejmowanie) oraz sterowanie robotem lub obiektem na ekranie.
3. W algorytmicznym rozwiązywaniu problemu wyróżnia podstawowe kroki: określenie problemu i celu do osiągnięcia, analiza sytuacji problemowej, opracowanie rozwiązania, sprawdzenie rozwiązania problemu dla przykładowych danych, zapisanie rozwiązania w postaci schematu lub programu.

II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych:

1. Projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń. Tworzy także prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera.
2. Testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśniając przebieg działania programów.
3. Przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami na swoim komputerze lub w chmurze, wykazując się umiejętnościami tworzenia ilustracji w edytorze grafiki, tworzenia dokumentów tekstowych, korzystania z arkusza kalkulacyjnego oraz tworzenia krótkich prezentacji multimedialnych.
4. Gromadzi, porządkuje i selekcjonuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub innych urządzeniach, a także w środowiskach wirtualnych (w chmurze).

III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi:

1. Opisuje funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych oraz korzysta z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów, w tym urządzeń mobilnych. Wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów.
2. Wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć Internet) do wyszukiwania potrzebnych informacji i zasobów edukacyjnych, jako medium komunikacyjne, do pracy w wirtualnym środowisku (na platformie, w chmurze) oraz organizuje swoje pliki w folderach umieszczonych lokalnie lub w sieci.

IV. Rozwijanie kompetencji społecznych:

1. Uczestniczy w zespołowym rozwiązaniu problemu posługując się technologią, taką jak poczta elektroniczna, forum, wirtualne środowisko kształcenia, dedykowany portal edukacyjny.

2. Identyfikuje i docenia korzyści płynące ze współpracy nad wspólnym rozwiązywaniem problemów.
3. Respektuje zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej.
4. Określa zawody i wymienia przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne.

V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa:

1. Posługuje się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem, przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy.
2. Uznaje i respektuje prawo do prywatności danych i informacji oraz prawo do własności intelektualnej.
3. Wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuje metody wystrzegania się ich.
4. Stosuje profilaktykę antywirusową i potrafi zabezpieczyć przed zagrożeniem komputer wraz z zawartymi w nim informacjami.