

Przedmiotowy System oceniania z informatyki i zajęć komputerowych

Przedmiotowy system oceniania jest zgodny z Rozporządzeniem MEN 3 sierpnia 2017 r. w sprawie oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy w szkołach publicznych (Dz. U. 2017 poz. 1534), a także ze Statutem Szkoły z dnia 28 listopada 2018 r.

I. POSTANOWIENIA OGÓLNE

1. Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności. Nauczyciel powinien analizować i oceniać poziom wiedzy i umiejętności ucznia w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanych w szkole programów nauczania (opracowanych zgodnie z podstawą programową danego przedmiotu).
2. Nauczyciel ma za zadanie:
 - informować ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych oraz o postępach w tym zakresie,
 - pomagać uczniowi przy samodzielnym planowaniu jego rozwoju,
 - motywować ucznia do dalszych postępów w nauce,
 - dostarczać rodzicom/opiekunom prawnym informacji o postępach, trudnościach w nauce oraz specjalnych zdolnościach ucznia.
3. Oceny są jawne dla ucznia i jego rodziców/opiekunów prawnych.
4. Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych nauczyciel uzasadnia ustaloną ocenę w sposób określony w statucie szkoły.
5. Wyniki prac klasowych i sprawdzianów powinny zostać omówione. Uczeń może zabrać swoją pracę do domu do wglądu przez rodzica i ma obowiązek oddać ją na następnej lekcji, w przypadku, gdy uczeń nie zwróci pracy klasowej bądź sprawdzianu, fakt ten zostanie odnotowany w dzienniku, jako **uwaga negatywna**.
6. Szczegółowe warunki i sposób wewnątrzszkolnego oceniania określa statut szkoły.

II. FORMY SPRAWDZANIA WIEDZY I UMIEJĘTNOŚCI UCZNIA ORAZ ICH CZĘSTOTLIWOŚĆ I WAGA POSZCZEGÓLNYCH FORM OCENIANIA

Ocenię podlegają: ćwiczenia praktyczne, sprawdziany, kartkówki, odpowiedzi ustne, prace domowe, praca na lekcji, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.

1. **Ćwiczenia praktyczne** obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:
 - wartość merytoryczną,
 - stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia,
 - dokładność wykonania polecenia,
 - indywidualne rozwiązania zastosowane przez ucznia,
 - staranność i estetykę.
2. **Sprawdziany** są przeprowadzane w formie pisemnej i praktycznej, a ich celem jest sprawdzenie wiedzy i umiejętności ucznia. (zapowiadane z tygodniowym wyprzedzeniem. Fakt ten nauczyciel odnotowuje w dzienniku lekcyjnym. Obejmujące treści wskazane przez nauczyciela, które nie przekraczają 5 tematów lekcyjnych, trwają do 30 min.).
3. **Prace klasowe** (zapowiadane z minimum tygodniowym wyprzedzeniem, obejmują treść całego działu, dłuższej części lub ważnego zagadnienia, czas trwania: 1 godzina lekcyjna),

4. **Kartkówki** są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiedzy i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech).
 - Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki.
 - Kartkówka powinna być tak skonstruowana, aby uczeń mógł wykonać wszystkie polecenia w czasie nie dłuższym niż 15 minut.
5. **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie omawianego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:
 - zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
 - właściwe posługiwanie się pojęciami,
 - zawartość merytoryczną wypowiedzi,
 - sposób formułowania wypowiedzi.
6. **Praca domowa** jest praktyczną, pisemną lub ustną formą ćwiczenia umiejętności i utrwalania wiadomości zdobytych przez ucznia podczas lekcji.
 - Pracę domową uczeń wykonuje na komputerze (i zapisuje ją w odpowiednim miejscu wskazanym przez nauczyciela) lub w innej formie zlecanej przez nauczyciela.
 - Błędnie wykonana praca domowa jest dla nauczyciela sygnałem mówiącym o konieczności wprowadzenia dodatkowych ćwiczeń utrwalających umiejętności i nie może być oceniona negatywnie.
 - Przy wystawianiu oceny za pracę domową nauczyciel bierze pod uwagę samodzielność, poprawność i estetykę wykonania.
7. **Aktywność i praca ucznia na lekcji są oceniane:**
 - Plus uczeń może uzyskać m.in. za: samodzielne wykonanie krótkiej pracy na lekcji, krótką poprawną odpowiedź ustną, aktywną pracę w grupie, pomoc koleżeńską na lekcji przy rozwiązywaniu problemu, przygotowanie do lekcji, inicjatywę przy rozwiązywaniu problemów, znalezienie nieszablonowych rozwiązań.
 - Minus uczeń może uzyskać m.in. za nieprzygotowanie do lekcji (np. brak podręcznika, plików potrzebnych do wykonania zadania).
 - Uzyskanie 3 plusów- ocena 5, uzyskanie 3 minusów- ocena 1.
8. **Prace dodatkowe** obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji. Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.:
 - wartość merytoryczną pracy,
 - stopień zaangażowania w wykonanie pracy,
 - estetykę wykonania,
 - wkład pracy ucznia,
 - sposób prezentacji,
 - oryginalność i pomysłowość pracy.
9. **Kartkówki i sprawdziany** oceniane metodą punktacji, stopnie wystawiane według przyjętych progów procentowych:
 - a) **0 – 29 %** max. liczby punktów - ocena 1
 - b) **30 – 49%** max. liczby punktów- ocena 2
 - c) **50 – 69%** max. liczby punktów- ocena 3

- d) **70 – 89 %** max. liczby punktów- ocena 4
- e) **90 – 100%** max. liczby punktów- ocena 5
- f) **powyżej 100%** - ocena 6 (punkty za dodatkowe zadania nieobowiązkowe, o podwyższonym stopniu trudności)

Przy ocenianiu prac pisemnych **uczniów mających obniżone kryteria oceniania (orzeczenie)** nauczyciel stosuje następujące zasady przeliczania punktów na ocenę:

- a) 0 - 19% max. liczby punktów - ocena 1,
- b) 20% - 39% max. liczby punktów – ocena 2,
- c) 40% - 54% max. liczby punktów - ocena 3,
- d) 55% - 70% max. liczby punktów - ocena 4,
- e) 71% - 89% max. liczby punktów - ocena 5,
- f) 0% - 100% max. liczby punktów - ocena 6.

10. Dopuszcza się możliwość, w której nie wszystkie formy sprawdzania wiedzy lub umiejętności będą oceniona na ocenę 6 z uwagi na zakres materiału podlegający ocenie, decyzję taką każdorazowo podejmuje nauczyciel;

11. Oceny ze sprawdzianów, osiągnięcia w konkursach wpisywane są do dziennika na zielono i mają wagę x3.

12. Oceny z kartkówek wpisywane są do dziennika na niebiesko i mają wagę x2.

13. Pozostałe oceny: ćwiczenia wykonywane podczas lekcji na komputerze, odpowiedź, praca w grupie, aktywność na lekcji, zadania domowe, wpisywane na czarno mają wagę x1

IV. KRYTERIA OCENIANIA (*jakie umiejętności / wiedzę powinien posiadać uczeń na daną ocenę*)

Klasa 4 - informatyka

Skala ocen	Kryteria oceniania:
------------	---------------------

2	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia i stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej, • wyjaśnia czym jest komputer, • wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego, • podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera, • określa, jaki system operacyjny znajduje się na szkolnym i domowym komputerze, • odróżnia plik od folderu, • wykonuje podstawowe operacje na plikach: kopiowanie, przenoszenie, usuwanie • tworzy foldery i umieszcza w nich pliki, • ustawia wielkość obrazu, tworzy proste rysunki w programie Paint bez korzystania z kształtu Krzywa, • tworzy proste tło obrazu, • tworzy kopie fragmentów obrazu i zmienia ich wielkość,
---	---

	<ul style="list-style-type: none"> • wkleja ilustracje na obraz, • dodaje tekst do obrazu, • wyjaśnia, czym jest internet, • wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników internetu, • podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu, • wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia, • wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa, • podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej, • buduje w programie Scratch proste skrypty określające ruch postaci po scenie, • uruchamia skrypty i zatrzymuje ich działanie, • buduje w programie Scratch proste skrypty określające sterowanie postacią za pomocą klawiatury, • buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb, • usuwa postaci z projektu tworzonoego w programie Scratch, • używa skrótów klawiszowych służących do kopiowania, wklejania i zapisywania, • stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu, • zapisuje krótkie notatki w edytorze tekstu, <p>tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie.</p>
3	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów, • wymienia trzy spośród elementów, z których zbudowany jest komputer, • wyjaśnia pojęcia <i>urządzenia wejścia</i> i <i>urządzenia wyjścia</i> • wymienia najczęściej spotykane urządzenia wejścia i wyjścia, • podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze, • wyjaśnia pojęcia <i>program komputerowy</i> i <i>system operacyjny</i>, • rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku, • porządkuje zawartość folderu, • rysuje w programie Paint obiekty z wykorzystaniem Kształtów, zmienia wygląd ich konturu i wypełnienia, • tworzy kopię obiektu z życiem klawisza Ctrl, • używa klawisza Shift podczas rysowania koła oraz poziomych i pionowych linii, • pracuje w dwóch oknach programu Paint, • wkleja wiele elementów na obraz i dopasowuje ich wielkość, • dodaje teksty do obrazu, formatuje ich wygląd, • wymienia zastosowania internetu, • stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu, • odróżnia przeglądarkę internetową od wyszukiwarki internetowej, • wyszukuje znaczenie prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku, • wyjaśnia czym są prawa autorskie, • stosuje zasady wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie, • zmienia tło sceny w projekcie, • tworzy tło z tekstem, • zmienia wygląd, nazwę i wielkość duszków w programie Scratch, • tworzy zmienne i ustawia ich wartości w programie Scratch, • wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu, • wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>interlinia</i>, <i>formatowanie tekstu</i>, <i>miękki enter</i>, <i>twarda spacja</i>,

	<ul style="list-style-type: none"> • pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu, • wymienia i stosuje opcje wyrównania tekstu względem marginesów, • zmienia tekst na obiekt WordArt, • używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie, stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu.
4	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów, • określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery, • charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności, • wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których zbudowany jest komputer, • wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia, • wymienia nazwy trzech najpopularniejszych systemów operacyjnych dla komputerów, • wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych, • omawia różnice między plikiem i folderem, • tworzy strukturę folderów, porządkując swoje pliki, • rozpoznaje typy znanych plików na podstawie ich rozszerzeń, • tworzy obraz w programie Paint z wykorzystaniem kształtu Krzywa, • stosuje opcje obracania obiektu, • pobiera kolor z obrazu, • sprawnie przełącza się między otwartymi oknami, • wkleja na obraz elementy z innych plików, rozmieszcza je w różnych miejscach i dopasowuje ich wielkość do tworzonej kompozycji, • tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca, • wymienia najważniejsze wydarzenia z historii internetu, • omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu, • wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych, • formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników, • korzysta z internetowego tłumacza, • kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu, • stosuje bloki powodujące obrót duszka, • stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka, • ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz, • określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych, • określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi, • stosuje bloki określające instrukcje warunkowe oraz bloki powodujące powtarzanie poleceń, • stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu, • wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów, • stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania, • formatuje obiekt WordArt, • tworzy nowy styl do formatowania tekstu, • modyfikuje istniejący styl,

	definiuje listy wielopoziomowe.
5	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia etapy rozwoju komputerów, • wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer, • klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera i wyprowadzające dane z komputera, • wskazuje trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki, • tworzy hierarchię folderów według własnego pomysłu, • tworzy obrazy w programie Paint ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły, • pisze teksty na obrazie i dodaje do nich efekt cienia, • tworzy dodatkowe obiekty i wkleja je na grafikę, • omawia kolejne wydarzenia z historii internetu, • dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi, • wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek, • dodaje do projektu programu Scratch nowe duszki, • używa bloków określających styl obrotu duszka, • łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści, • objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu, • sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem, • tworzy poprawnie sformatowane teksty, • ustawia odstępy między akapitami i interlinię, • dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu. • łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści, • objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu, • sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem, • tworzy poprawnie sformatowane teksty, • ustawia odstępy między akapitami i interlinię, <p>dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu</p>

Klasa 7 - informatyka

Skala ocen	Kryteria oceniania:
2	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputery • identyfikuje elementy podstawowego zestawu komputerowego • wyjaśnia, czym jest program komputerowy • wyjaśnia, czym jest system operacyjny • uruchamia programy komputerowe • kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując Schowek • wyjaśnia, czym jest złośliwe oprogramowanie • otwiera, zapisuje i tworzy nowe dokumenty • wymienia sposoby pozyskiwania obrazów cyfrowych • tworzy rysunki w edytorze grafiki GIMP • stosuje filtry w edytorze grafiki GIMP • zaznacza, kopiuje, wycina i wkleja fragmenty obrazu w edytorze grafiki GIMP • tworzy animacje w edytorze grafiki GIMP • wyjaśnia, czym są sieć komputerowa i internet

	<ul style="list-style-type: none"> • przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu • przestrzega zasad netykiety w komunikacji internetowej • tworzy, wysyła i odbiera pocztę elektroniczną • wyjaśnia, czym jest algorytm • wyjaśnia, czym jest programowanie • wyjaśnia, czym jest program komputerowy • buduje proste skrypty w języku Scratch • używa podstawowych poleceń języka Logo do tworzenia rysunków • wyjaśnia, czym jest dokument tekstowy • pisze tekst w edytorze tekstu • włącza podgląd znaków niedrukowanych w edytorze tekstu • wymienia dwie zasady redagowania dokumentu tekstowego • wymienia dwie zasady doboru parametrów formatowania tekstu • zna rodzaje słowników w edytorze tekstu. • wstawia obraz do dokumentu tekstowego • wykonuje operacje na fragmentach tekstu • wstawia proste równania do dokumentu tekstowego • wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do dokumentu tekstowego • korzysta z domyślnych tabulatorów w edytorze tekstu • drukuje dokument tekstowy • wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę • wstawia do dokumentu tekstowego listy numerowaną lub wypunktowaną • wstawia nagłówki i stopkę do dokumentu tekstowego • wyszukuje słowa w dokumencie tekstowym • wstawia przypisy dolne w dokumencie tekstowym • dzieli cały tekst na kolumny • odczytuje statystyki z dolnego paska okna dokumentu
3	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery • opisuje najczęściej spotykane rodzaje komputerów (komputer stacjonarny, laptop, tablet, smartfon) • nazywa najczęściej spotykane urządzenia peryferyjne i omawia ich przeznaczenie • przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze • wymienia rodzaje programów komputerowych • wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla komputerów • kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując metodę „przeciągnij i upuść” • wyjaśnia, dlaczego należy tworzyć kopie bezpieczeństwa danych • wymienia rodzaje złośliwego oprogramowania • wymienia rodzaje grafiki komputerowej • opisuje zasady tworzenia dokumentu komputerowego • zmienia ustawienia narzędzi programu GIMP • wymienia etapy skanowania i drukowania obrazu • wymienia operacje dotyczące koloru możliwe do wykonania w programie GIMP • zapisuje w wybranym formacie obraz utworzony w programie GIMP • drukuje dokument komputerowy • wyjaśnia różnice pomiędzy kopiowaniem a wycinaniem • omawia przeznaczenie warstw obrazu w programie GIMP • tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP • umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP • stosuje podstawowe narzędzia Selekcji • tworzy proste animacje w programie GIMP

	<ul style="list-style-type: none"> • używa narzędzia Inteligentne nożyce programu GIMP do tworzenia fotomontaży • sprawnie posługuje się przeglądarką internetową • wymienia rodzaje sieci komputerowych • omawia budowę prostej sieci komputerowej • wyszukuje informacje w internecie • przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z sieci i internetu • pobiera różnego rodzaju pliki z internetu • dodaje załączniki do wiadomości elektronicznych • przestrzega postanowień licencji, którymi objęte są materiały pobrane z internetu • unika zagrożeń związanych z komunikacją internetową • wymienia etapy rozwiązywania problemów • opisuje algorytm w postaci listy kroków • omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym • tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne • tłumaczy, do czego używa się zmiennych w programach • przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego • omawia budowę okna programu Scratch • wyjaśnia, czym jest skrypt w języku Scratch • stosuje powtarzanie poleceń (iterację) w budowanych skryptach • dodaje nowe duszki w programie Scratch • dodaje nowe tła w programie Scratch • omawia budowę okna programu Logomocja • tworzy pętle w języku Logo, używając polecenia Powtórz • wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>wcięcie</i>, <i>margines</i> • tworzy nowe akapity w dokumencie tekstowym • stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu • korzysta ze słownika ortograficznego w edytorze tekstu • korzysta ze słownika synonimów w edytorze tekstu • wymienia trzy zasady redagowania dokumentu tekstowego • wymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstu • stosuje różne sposoby otaczania obrazu tekstem • korzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu tekstowego • przemieszcza obiekty w dokumencie tekstowym • osadza obraz w dokumencie tekstowym • modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym • stawia i modyfikuje obraz jako nowy obiekt w dokumencie tekstowym • stosuje indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowym • wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności • wymienia zastosowania tabulatorów w edytorze tekstu, • stosuje spację nierozdzielającą w edytorze tekstu • stosuje style tabeli w edytorze tekstu • stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania w listach wstawianych w edytorze tekstu • wstawia numer strony w stopce dokumentu tekstowego • zmienia znalezione słowa za pomocą opcji Zamień w edytorze tekstu • dzieli fragmenty tekstu na kolumny • przygotowuje harmonogram w edytorze tekstu • przygotowuje kosztorys w edytorze tekstu
4	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia sześć dziedzin, w których wykorzystuje się komputery, • opisuje rodzaje pamięci masowej

- omawia jednostki pamięci masowej
- wstawia do dokumentu znaki, korzystając z kodów ASCII
- przyporządkowuje program komputerowy do odpowiedniej kategorii
- wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla urządzeń mobilnych
- przestrzega zasad etycznych podczas pracy z komputerem
- kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując popularne programy do archiwizacji
- kompresuje i dekompresuje pliki i foldery, wykorzystując funkcje systemu operacyjnego
- sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery
- zabezpiecza komputer przed wirusami, instalując program antywirusowy
- wymienia trzy formaty plików graficznych
- tworzy w programie GIMP kompozycje z figur geometrycznych
- ustawia parametry skanowania i drukowania obrazu
- wykonuje w programie GIMP operacje dotyczące koloru,
- korzysta z podglądu wydruku dokumentu
- używa skrótów klawiszowych do wycinania, kopiowania i wklejania fragmentów obrazu
- wyjaśnia, czym jest Selekcja w edytorze graficznym
- charakteryzuje narzędzia Selekcji dostępne w programie GIMP
- używa narzędzi Selekcji dostępnych w programie GIMP
- zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP
- kopiuje teksty znalezione w internecie i wkleja je do innych programów komputerowych
- zapamiętuje znalezione strony internetowe w pamięci przeglądarki
- korzysta z komunikatorów internetowych do porozumiewania się ze znajomymi
- wkleja do edytora tekstu obrazy pobrane z internetu
- opisuje algorytm w postaci schematu blokowego
- wymienia przykładowe środowiska programistyczne
- stosuje podprogramy w budowanych algorytmach
- wykorzystuje sytuacje warunkowe w budowanych algorytmach
- używa zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch
- wykorzystuje sytuacje warunkowe w skryptach budowanych w języku Scratch
- konstruuje procedury bez parametrów w języku Scratch
- używa sytuacji warunkowych w skryptach budowanych w języku Scratch
- korzysta ze zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch
- wykorzystuje pętle powtórzeniowe (iteracyjne) w skryptach budowanych w języku Scratch
- wykorzystuje sytuacje warunkowe w języku Logo
- używa zmiennych w języku Logo
- otwiera dokument utworzony w innym edytorze tekstu
- zapisuje dokument tekstowy w dowolnym formacie
- kopiuje parametry formatowania tekstu
- wymienia kroje pisma
- wymienia cztery zasady redagowania dokumentu tekstowego
- wymienia cztery zasady doboru formatowania tekstu
- stosuje zasady redagowania tekstu
- przycina obraz wstawiony do dokumentu tekstowego
- formatuje obraz z wykorzystaniem narzędzi z grupy Dopasowywanie
- zna co najmniej trzy układy obrazu względem tekstu
- wyjaśnia zasadę działania mechanizmu OLE
- wymienia dwa rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie

	<p>tekstowym</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykonuje zrzut
5	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery • wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany w informatyce • samodzielnie instaluje programy komputerowe • wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie • stosuje skróty klawiszowe, wykonując operacje na plikach i folderach • zabezpiecza komputer przed zagrożeniami innymi niż wirusy • charakteryzuje rodzaje grafiki komputerowej • zapisuje obrazy w różnych formatach • wyjaśnia, czym jest plik • wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku • wyjaśnia, czym jest rozdzielczość obrazu • charakteryzuje parametry skanowania i drukowania obrazu • poprawia jakość zdjęcia • wyjaśnia różnicę pomiędzy ukrywaniem a usuwaniem warstwy • wyjaśnia, czym jest i do czego służy Schowek • łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP • wskazuje różnice między warstwą Tło a innymi warstwami obrazów w programie GIMP • pracuje na warstwach podczas tworzenia animacji w programie GIMP • korzysta z przekształceń obrazów w programie GIMP • wyjaśnia różnice pomiędzy klasami sieci komputerowych • dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb • korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych • samodzielnie buduje złożone schematy blokowe do przedstawiania różnych algorytmów • konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach • konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch • dodaje nowe (trudniejsze) poziomy do gry tworzonej w języku Scratch • tworzy w języku Logo procedury z parametrami i bez nich • zmienia domyślną postać w programie Logomocja • ustala w edytorze tekstu interlinię pomiędzy wierszami tekstu oraz odległości pomiędzy akapitami • wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady redagowania dokumentu tekstowego • wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady doboru parametrów formatowania tekstu • rozumie różne zastosowania krojów pisma w dokumencie tekstowym • zna i charakteryzuje wszystkie układy obrazu względem tekstu • grupuje obiekty w edytorze tekstu • wymienia wady i zalety różnych technik umieszczania obrazu w dokumencie tekstowym i stosuje te techniki • wymienia trzy rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym, oraz ich aplikacje źródłowe • formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego • wstawia do dokumentu tekstowego równania o wyższym stopniu trudności • zna zasady stosowania w tekście spacji nierozdzielających • stosuje tabulatory specjalne • tworzy listy wielopoziomowe • stosuje w listach ręczny podział wiersza • wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym

	<ul style="list-style-type: none"> • różnicuje treść nagłówka i stopki dla parzystych i nieparzystych stron dokumentu tekstowego • wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje • zapisuje dokument tekstowy w formacie PDF
6	Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Klasa 5 i 6 – zajęcia komputerowe

Skala ocen	Kryteria oceniania:
1	Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności określonych w podstawie programowej, a braki te uniemożliwiają mu dalsze zdobywanie wiedzy w zakresie tego przedmiotu. Nie zna pojęć informatycznych występujących w programie nauczania, nie potrafi zastosować nabytych wiadomości do zadań praktycznych, nie rozumie poleceń i pytań, nie wie czym zajmuje się informatyka i nie wie jakie są jej metody. Nie potrafi uruchomić omawianego programu użytkowego, nie potrafi komunikować się z systemem operacyjnym, w wypowiedziach popełnia liczne błędy merytoryczne
2	Uczeń posiada braki w opanowaniu podstawy programowej zajęć komputerowych, ale braki te nie przekreślają możliwości uzyskania przez ucznia podstawowej wiedzy z informatyki. Rozumie pytania i polecenia, zna pojęcia informatyczne występujące w materiale nauczania, wie czym zajmuje się informatyka i jakie programy użytkowe są omawiane. Potrafi uruchamiać komputer i omawiane programy użytkowe. Potrafi zastosować omawiane wiadomości do wykonania bardzo prostych czynności, popełnia liczne błędy merytoryczne.
3	Uczeń opanował wiadomości i umiejętności określone programem nauczania zajęć komputerowych na poziomie nieprzekraczającym wymagań zawartych w podstawach programowych. Rozwiązuje typowe zadania teoretyczne i praktyczne o średnim stopniu trudności i przy pomocy nauczyciela. Stosuje nabytą wiedzę do celów poznawczych i teoretycznych pod kierunkiem nauczyciela, umie komunikować się z komputerem za pomocą systemu operacyjnego, umie uruchomić omawiane oprogramowanie użytkowe, popełnia liczne błędy merytoryczne.
4	Uczeń posiadał niepełny zakres wiedzy i umiejętności z zajęć komputerowych określonych programem nauczania w danej klasie. Poprawnie stosuje nabyte wiadomości, rozwiązuje samodzielnie typowe zadania teoretyczne i praktyczne. Poprawnie posługuje się omawianym oprogramowaniem użytkowym, zakres jego wiadomości przekracza wymagania zawarte w podstawie programowej. Sprawnie posługuje się systemem operacyjnym.

5	Uczeń opanował pełny zakres wiedzy i umiejętności określonych programem nauczania zajęć komputerowych. Poprawnie komunikuje się z komputerem za pomocą systemu operacyjnego i w pełni wykorzystuje jego możliwości. Swobodnie posługuje się omawianym oprogramowaniem użytkowym, umiejętnie dobiera je do wykonywanych zadań, dobrze zna pojęcia informatyczne, występujące w programie nauczania i swobodnie je stosuje. Posiadaną wiedzę informatyczną stosuje w zadaniach praktycznych i teoretycznych.
6	Uczeń posiadał wiedzę i umiejętności znacznie wykraczające poza program nauczania zajęć komputerowych w danej klasie, prowadzi samodzielną i twórczą działalność rozwijającą własne uzdolnienia. Biegłe posługuje się zdobytymi wiadomościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych lub praktycznych. Proponuje rozwiązania nietypowe, osiągnął sukcesy w konkursach i olimpiadach informatycznych na szczeblu wojewódzkim, rejonowym lub krajowym. Wykonuje dodatkowe prace informatyczne, takie jak przygotowanie pomocniczych materiałów na komputerze, pomoc innym nauczycielom w wykorzystaniu komputera na ich lekcjach.

Kryteria wystawiania ocen po I semestrze oraz na koniec roku szkolnego

1. Klasyfikacje semestralna i roczna polegają na podsumowaniu osiągnięć edukacyjnych ucznia oraz ustaleniu oceny klasyfikacyjnej.
2. Zgodnie z zapisami Statutu nauczyciele na początku każdego roku szkolnego informują uczniów oraz ich rodziców/opiekunów prawnych o:
 - wymaganiach edukacyjnych, które trzeba spełnić, aby uzyskać poszczególne śródroczne i roczne oceny klasyfikacyjne z informatyki,
 - sposobach sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów,
 - trybie odwołania się od wystawionej oceny klasyfikacyjnej.
3. Przy wystawianiu ocen śródrocznej lub rocznej nauczyciel bierze pod uwagę stopień opanowania wiadomości z poszczególnych działów tematycznych, oceniany na podstawie wymienionych w punkcie drugim różnych form sprawdzania wiedzy i umiejętności. Szczegółowe kryteria wystawiania oceny klasyfikacyjnej określa Statut.
4. Ocenę śródroczną i roczną ustala nauczyciel biorąc pod uwagę średnią ważoną:
Ocenę śródroczną i roczną ustala nauczyciel biorąc pod uwagę średnią ważoną, której przyporządkowuje się ocenę następująco:

średnia ważona	ocena semestralna lub roczna
0 - 1,54	Niedostateczny
1,55 – 2,54	Dopuszczający
2,55 – 3,54	Dostateczny
3,55 – 4,54	Dobry
4,55 – 5,54	Bardzo dobry

5,55 – 6,00	Celujący
-------------	----------

Ostateczną decyzję w kwestii oceny podejmuje nauczyciel.

5. Uczeń, który uzyskał tytuł laureata konkursu przedmiotowego o zasięgu wojewódzkim lub ponadwojewódzkim lub tytuł laureata lub finalisty ogólnopolskiej olimpiady przedmiotowej otrzymuje z danych zajęć edukacyjnych najwyższą pozytywną roczną ocenę klasyfikacyjną

Na koniec semestru nie przewiduje się dodatkowych sprawdzianów zaliczeniowych.

Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

1. Sprawdziany teoretyczne lub sprawdziany praktycznych umiejętności w zakresie pracy na komputerze są obowiązkowe. Oceny z tych sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać raz w semestrze, po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem.
2. Oceny ze sprawdzianów praktycznych i teoretycznych wyższe niż ocena dopuszczająca nie podlegają poprawie.
3. Ocen z kartkówki i odpowiedzi ustnych nie można poprawić.
4. Nauczyciel informuje ucznia o ocenie z ostatniej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.
5. Rodzice/opiekunowie prawni mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępach w pracy ucznia podczas indywidualnych kontaktów z nauczycielem (według harmonogramu spotkań przyjętego przez szkołę).
6. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach (wynikające np. z nieobecności), biorąc udział w zajęciach wyrównawczych lub drogą indywidualnych konsultacji z nauczycielem (także online).
7. W przypadku ponad 50% nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach, które uniemożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny semestralnej lub końcowej, należy stosować przepisy nadrzędne.
8. Praca ucznia (klasowa, sprawdzian, odpowiedź), która jest efektem odpisania, niesamodzielnego napisania lub podpowiedzi jest oceniona na ocenę niedostateczną, informacje o swojej decyzji nauczyciel przedstawia uczniowi oraz wpisuje uwagę informacyjną do dziennika lekcyjnego.
9. Uczeń może zabrać swoją pracę do domu do wglądu przez rodzica i ma obowiązek oddać ją na następnej lekcji, w przypadku, gdy uczeń nie zwróci pracy klasowej bądź sprawdzianu, fakt ten zostanie odnotowany w dzienniku, jako **uwaga negatywna**.
10. Prace klasowe są obowiązkowe dla wszystkich uczniów. Jeżeli uczeń z przyczyn losowych nie mógł ich pisać z całą klasą, to powinien to uczynić w ciągu 10 dni dydaktycznych po przyjeździe do szkoły, po uzgodnieniu terminu z nauczycielem przedmiotu. W przypadku nie zgłoszenia się w wyznaczonym terminie, uczeń pisze ją na najbliższej lekcji, na której jest obecny.
11. Uczeń, który celowo unika prac klasowych traci przywilej pisania ich w innym terminie i uczeń pisze ją na najbliższej lekcji, na której jest obecny
12. Sposób poprawiania klasyfikacyjnej oceny semestralnej lub rocznej regulują przepisy Statutu.

IV. DOSTOSOWANIE PRZEDMIOTOWEGO SYSTEMU OCENIANIA Z PRZEDMIOTU DO MOŻLIWOŚCI UCZNIÓW ZE SPECJALNYMI WYMAGANIAMI EDUKACYJNYMI

Każdy uczeń, który posiada opinię Poradni Psychologiczno – Pedagogicznej o dysfunkcjach, jest oceniany zgodnie z indywidualnymi zaleceniami.

Przy ustalaniu oceny nauczyciel bierze po uwagę:

- indywidualne możliwości i właściwości psychofizyczne każdego ucznia,

- wysiłek wkładany przez ucznia w pracę,
- zainteresowanie przedmiotem,
- zaangażowanie ucznia na zajęciach,
- utrudnione warunki uczenia się i utrwalania wiadomości w domu (np. uczniów, którzy nie posiadają własnego komputera).

Wymagania dla uczniów z dysfunkcjami ustala się indywidualnie w zależności od dysfunkcji ucznia oraz wskazówek i zaleceń przekazanych przez poradnię.

Indywidualne dostosowanie wymagań z przedmiotu informatyka dla uczniów z diagnozą:

a) dysleksja rozwojowa:

- zawsze uwzględniać trudności ucznia;
- w miarę możliwości pomagać, wspierać, dodatkowo instruować, naprowadzać, pokazywać na przykładzie;
- dzielić dane zadanie na etapy i zachęcać do wykonywania małymi krokami;
- nie zmuszać na siłę do wykonywania zadań sprawiających uczniowi trudność;
- dawać więcej czasu na opanowanie danej umiejętności, cierpliwie udzielać instruktażu,
- nie krytykować, nie oceniać negatywnie wobec klasy;
- podczas oceniania brać przede wszystkim pod uwagę stosunek ucznia do przedmiotu, jego chęci, wysiłek, przygotowanie do zajęć w materiały, niezbędne pomoce itp.;
- włączyć do rywalizacji tylko tam, gdzie uczeń ma szansę;
- nie wyrywać do natychmiastowej odpowiedzi, przygotować wcześniej zapowiedzią, że uczeń będzie pytany;
- w trakcie rozwiązywania zadań sprawdzać, czy uczeń przeczytał treść zadania i czy prawidłowo ją zrozumiał, w razie potrzeby udzielać dodatkowych wskazówek;
- w czasie kartkówki i sprawdzianów zwiększyć ilość czasu na rozwiązanie zadań;
- można też dać uczniowi do rozwiązania w domu podobne zadania;
- materiał sprawiający trudność dłużej utrwalać, dzielić na mniejsze porcje.

b) dysgrafia:

- jeśli nauczyciel nie może przeczytać pracy ucznia, może go poprosić, aby uczynił to sam lub przepisać ustnie z tego zakresu materiału;
- dać uczniowi możliwość pisania drukowanymi literami lub na komputerze;
- strona graficzna pisma nie wpływa na uzyskiwaną przez ucznia ocenę.

c) dysortografia:

- oceniając prace pisemne, brać pod uwagę ich treść, kompozycję, stronę stylistyczną – językową.

d) obniżony intelekt:

- częste odwoływanie się do konkretnych przykładów (np. graficzne przedstawianie treści zadań),
- omawianie niewielkich partii materiału i o mniejszym stopniu trudności (pamiętając, że obniżenie wymagań nie może zejść poniżej podstawy programowej);
- podawanie poleceń w prostszej formie (dzielenie złożonych treści na proste, bardziej zrozumiałe części);
- wydłużanie czasu na wykonanie zadania;
- podchodzenie do dziecka w trakcie samodzielnej pracy w razie potrzeby udzielenie pomocy, wyjaśnienie, mobilizowanie do wysiłku i ukończenia zadania;
- zadawanie do domu tyle, ile dziecko jest w stanie samodzielnie wykonać;

- potrzeba większej ilości czasu i powtórzeń dla przyswojenia danej partii materiału.

e) problemy emocjonalne:

- stworzenie warunków do rozwoju zainteresowań, wzmacnianie poczucia własnej wartości, samooceny, odpowiedzialności za własne działania;
- pomoc w nawiązywaniu pozytywnych kontaktów społecznych z rówieśnikami;
- wskazywanie sukcesów (nawet drobnych);
- kształtowanie motywacji do pracy;
- unikanie uwag krytycznych (zwłaszcza na forum klasy);
- nagradzanie wkładu pracy, nie tylko efektów;
- dostrzeganie mocnych stron ucznia;
- minimalizowanie napięcia związanego z sytuacją weryfikowania wiedzy, umiejętności.

f) nadpobudliwość psychoruchowa:

- poświęcanie uczniowi dużo uwagi, uczenie współdziałania, pracy w grupie;
- ustalenie zrozumiałych dla ucznia reguł;
- stosowanie zrozumiałego systemu pochwał i kar (życzliwa konsekwencja);
- wzmacnianie wszystkich przejawów pożądanego zachowania;
- wydawanie poleceń krótkimi, zdecydowanymi zdaniami;
- przekazywanie treści w jasnej, prostej i krótkiej formie (zadania powinny być krótkie, ale urozmaicone);
- pomoc w zorganizowaniu świata wokół ucznia (usuwanie z otoczenia przedmiotów, które mogą go rozpraszać; w miarę możliwości podejmowanie działań według wcześniej ustalonego planu.

g) specyficzne trudności w uczeniu się:

- kontrolowanie stopnia zrozumienia samodzielnie przeczytanych przez ucznia poleceń;
- ze względu na wolne tempo czytania lub/i pisanie zmniejszenie liczby zadań (poleceń) do wykonania w przewidzianym dla całej klasy czasie lub wydłużenie czasu pracy;
- unikanie wrywania do odpowiedzi - umożliwienie przypomnienia wiadomości,
- opanowania napięcia emocjonalnego często blokującego wypowiedź;
- dawanie więcej czasu na czytanie tekstów, poleceń, instrukcji, szczególnie podczas samodzielnej pracy;
- sprawdzanie, czy uczeń skończył notatkę z lekcji, w razie potrzeby skracać wielkość notatek;
- uwzględnianie trudności w rozumieniu treści, szczególnie podczas samodzielnej pracy z tekstem;
- upewnianie się, że uczeń zrozumiał polecenia i instrukcje.

h) upośledzenie w stopniu lekkim:

1. Zasad prezentacji materiału:

- stosowanie ćwiczeń doskonalących szybkość i precyzyjność spostrzegania;
- zwracanie szczególnej uwagi na odróżnianie istotnych szczegółów;
- wydłużanie czasu na zrozumienie prezentowanych treści materiału;
- przekazywanie treści za pomocą konkretnych uwzględniając krótkotrwały okres koncentracji;
- podawanie atrakcyjnego wizualnie materiału mniejszymi partiami;
- wykorzystanie w pracy z uczniem jego dobrego poziomu pamięci operacyjnej oraz uwzględnianie wolnego tempa uczenia się;.

2. Form sprawdzania wiedzy i umiejętności:

- wydłużanie czasu na opanowanie materiału;
- uwzględnianie problemów z funkcją pamięci logicznej i abstrahowania;
- angażowanie ucznia do wypowiedzi ustnej uporządkowanej;
- formułowanie krótkich i precyzyjnych poleceń w pracach klasowych, kartkówkach i testach.

3. Zasad oceniania:

- uwzględnianie przy ocenianiu możliwości wystąpienia błędów mających związek z wadą wymowy;
- ocenianie wkładu pracy w wykonanie ćwiczeń;
- stosowanie zasady oceniania rzeczywistych indywidualnych postępów w nauce, a nie stanu faktycznego;
- stosowanie różnego rodzaju wzmocnień, tj. pochwały i zachęty;
- ograniczanie w wypowiedzianiu się na określony temat do kilku prostych zdań;
- naprowadzanie podczas wypowiedzi ustnych poprzez pytania pomocnicze.

i) słabo widzący:

- właściwe umiejscowienie dziecka w klasie (zapobiegające odblaskowi pojawiającemu się w pobliżu okna, zapewniające właściwe oświetlenie i widoczność)
- udostępnianie tekstów (np. testów sprawdzających wiedzę) w wersji powiększonej
- podawanie modeli i przedmiotów do obejrzenia z bliska
- zwracanie uwagi na szybką męczliwość dziecka związaną ze zużywaniem większej energii na patrzenie i interpretację informacji uzyskanych drogą wzrokową (wydłużanie czasu na wykonanie określonych zadań)
- częste zadawanie pytania- „co widzisz?” w celu sprawdzenia i uzupełnienia słownego trafności doznań wzrokowych.

j) słabo słyszący:

- zapewnić dobre oświetlenie klasy oraz miejsce dla dziecka w pierwszej ławce w rzędzie od okna. Uczeń będąc blisko nauczyciela, którego twarz jest dobrze oświetlona, może słuchać jego wypowiedzi i jednocześnie odczytywać mowę z ust. Należy też, umożliwić dziecku odwracanie się w kierunku innych kolegów odpowiadających na lekcji co ułatwi lepsze zrozumienie ich wypowiedzi;
- nauczyciel mówiąc do całej klasy, powinien stać w pobliżu dziecka zwrócony twarzą w jego stronę
nie powinien chodzić po klasie, czy być odwrócony twarzą do tablicy, to utrudnia dziecku odczytywanie mowy z jego ust;
- należy mówić do dziecka wyraźnie używając normalnego głosu i intonacji, unikać gwałtownych ruchów głową czy nadmiernej gestykulacji;
- trzeba zadbać o spokój i ciszę w klasie, eliminować zbędny hałas m.in. zamykać okna przy ruchliwej ulicy, unikać szeleszczenia kartkami papieru, szurania krzesłami, to utrudnia dziecku rozumienie poleceń nauczyciela i wypowiedzi innych uczniów, powoduje też większe zmęczenie. Takie zakłócenia stanowią również problem dla uczniów z aparatami słuchowymi, ponieważ są wzmacniane przez aparat;
- nauczyciel winien upewnić się czy polecenia kierowane do całej klasy są właściwie rozumiane przez dziecko niedosłyszające; w przypadku trudności zapewnić mu dodatkowe wyjaśnienia, sformułować inaczej polecenie, używając prostego, znanego dziecku słownictwa. Można też wskazać jak to polecenie wykonuje jego kolega siedzący w ławce;
- dziecko z wadą słuchu ma trudności z równoczesnym wykonywaniem kilku czynności w tym samym czasie, nie jest w stanie słuchać nauczyciela - co wymaga obserwacji jego

- twarzy - jednocześnie otworzyć książkę na odpowiedniej stronie i odnaleźć wskazane ćwiczenie, często więc nie nadąża za tempem pracy pozostałych uczniów w klasie;
- dziecko niedosłyszające powinno siedzieć w ławce ze zdolnym uczniem, zrównoważonym emocjonalnie, który chętnie dodatkowo będzie pomagał mu np. szybciej otworzy książkę, wskaże ćwiczenie, pozwoli przepisać notatkę z zeszytu itp.;
 - w czasie lekcji wskazane jest używanie jak najczęściej pomocy wizualnych i tablicy;
 - można przygotować uczniowi z niedosłuchem plan pracy na piśmie opisujący zagadnienia poruszane w wykładzie lub poprosić innych uczniów w klasie, aby robili notatki z kopią i udostępniali je koledze;
 - konieczne jest aktywizowanie dziecka do rozmowy poprzez zadawanie prostych pytań, podtrzymywanie jego odpowiedzi przez dopowiadanie pojedynczych słów, umowne gesty, mimiką twarzy nauczyciel podczas lekcji powinien często zwracać się do dziecka niesłyszającego, zadawać pytania – ale nie dlatego, aby oceniać jego wypowiedzi, ale by zmobilizować go do lepszej koncentracji uwagi i ułatwić mu lepsze zrozumienie tematu;
 - uczeń niedosłyszający jest w stanie opanować konieczne i podstawowe wiadomości zawarte w programie nauczania ale wymaga to od niego znacznie więcej czasu i wkładu pracy, w porównaniu z uczniem słyszającym. Przy ocenie osiągnięć ucznia zważając na słuch należy szczególnie doceniać własną aktywność i wkład pracy ucznia, a także jego stosunek do obowiązków szkolnych (systematyczność, obowiązkowość, dokładność).

k) ADHD – zespół nadpobudliwości psychoruchowej:

- poświęcić dziecku dużo uwagi;
- wzmocnić wszystkie przejawy pożądanego zachowania;
- stosować zrozumiałe dla dziecka reguły;
- być konsekwentnym;
- przekazywać treści w jasnej, prostej i krótkiej formie;
- wszystkie konsekwencje pozytywne jak i negatywne wyciągać natychmiast;
- pomóc dziecku zorganizować świat wokół siebie;
- stosować zrozumiałe dla dziecka system pochwał i kar;
- dostosować wymagania do możliwości dziecka;
- usuwać z otoczenia dziecka przedmioty, plakaty, obrazki, które mogą je rozpraszać;
- na miarę możliwości działać według wcześniej ustalonego planu;
- zadania powinny być krótkie, ale urozmaicone;
- uczyć pracy w grupie;
- polecenia wydawać krótkimi, zdecydowanymi zdaniami.

l) Zespół Aspergera:

- eliminowanie bodźców rozpraszających (wzrokowych, słuchowych);
- dostosowanie metod i form pracy do indywidualnych potrzeb ucznia;
- pomoc w nabywaniu umiejętności w zakresie „funkcji wykonawczych”, takich jak umiejętności organizacyjne i umiejętności uczenia się;
- popieranie informacji słownych tekstem pisanym albo obrazem, ilustracją, filmem;
- przedstawianie nowych pojęć lub materiału abstrakcyjnego w sposób możliwie najbardziej konkretny;
- zwracanie się do dziecka bezpośrednio po imieniu,
- powtarzanie poleceń, sprawdzanie stopnia zrozumienia polecenia, czekanie aż rozpocznie pracę;
- używanie krótkich zdań i podawanie jasnych instrukcji;

- zachęcanie ucznia, by w razie potrzeby prosił o powtórzenie, uproszczenie czy zapisanie polecenia;
- uwzględnianie deficytów w zakresie rozumienia niedosłownych wypowiedzi, ironii, metafor, słów i wyrażeń wieloznacznych, a także pojęć abstrakcyjnych, wyjaśnianie ich za pomocą obrazów albo przeciwieństw np. przyjaźń - wrogość;
- używanie prostego i jednoznacznego języka, unikanie ironii, dowcipów, przenośni, idiomów (chyba, że wiemy, że uczeń prawidłowo je zrozumie);
- w związku z trudnościami w prawidłowym odczytaniu przez ucznia sygnałów pozawerbalnych, każdy wyraz twarzy i gest powinien być poparty informacją słowną;
- dbanie o pozytywną więź z dzieckiem, praca w oparciu o tzw. pozytywne wzmocnienia – pochwały, nagradzanie;
- wdrażanie i oczekiwanie od ucznia przestrzegania zasad panujących w szkole;
- pomoc w sytuacjach przeżywanego stresu poprzez przewidywanie, zapobieganie, rozumienie przyczyn i rozwiązywanie stresujących sytuacji;
- wspieranie i umożliwianie kontaktów społecznych;
- w ocenianiu oddzielanie obszarów, w których trudności wynikają ze specyficznych trudności wynikających z zaburzenia;
- dzielenie zadań na wieloetapowe, krótsze części;
- wyznaczanie mniejszych ilości zadań do wykonania;
- zadawanie krótszych prac domowych w sytuacji, gdy rodzice zgłaszają, że nauka w domu trwa godzinami; sprawdzanie wiedzy ucznia w formie jaką preferuje.

V. STOSUNEK DO PRZEDMIOTU I OCENA ZACHOWANIA

Nauczyciel oceniając zachowanie ucznia, bierze pod uwagę stosunek ucznia do przedmiotu, zachowanie na lekcji i podczas przerw.

Uczeń, którego cechuje niewłaściwa postawa do nauki informatyki i zajęć komputerowych, wyrażona (większą niż trzy) ilością nieprzygotowań, otrzymuje ocenę z zachowania nie wyższą niż dobra. Ustala się następujące kryteria ocen z zachowania na koniec semestru lub roku szkolnego.

Stosunek do przedmiotu wyrażony liczbą nieprzygotowań do lekcji w ciągu całego semestru (odnotowaną w e - dzienniku literą b)	Ocena z zachowania zaproponowana przez nauczyciela na koniec semestru (koniec roku szkolnego)
Od 1 do 3	dobra
Od 4 do 6	poprawna
Od 7 i więcej	nieodpowiednia

„Przedmiotowy system oceniania podlega ewaluacji na początku każdego roku szkolnego.”

Opracował zespół nauczycieli informatyki:
 Kamila Łuczak
 Stefania Gnyra
 Bogusław Kuma

Małgorzata Chmielowska