

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny, sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych oraz warunki i tryb uzyskania wyższej niż przewidywana ocena

Wymagania na poszczególne oceny przy realizacji programu i podręcznika „Informatyka Europejczyka”

1. Budowa i zastosowanie komputera

Temat według programu	Wymagania konieczne (dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzone (dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (b.dobra i celująca) Uczeń:
1. Komputer i jego znaczenie we współczesnym świecie	- wie, jakie zastosowanie ma komputer we współczesnym świecie; - rozumie potrzebę wykorzystania narzędzia, jakim jest komputer;	- wie, jak prawidłowo przechowywać nośniki informacji - wyjaśnia pojęcie: plik	- wie, w jaki sposób dbać o sprzęt komputerowy. - potrafi wyjaśnić pojęcia: przetwarzanie informacji, dane komputerowe;	
2. Co to jest informatyka i jakie są aspekty jej rozwoju?	- potrafi wyjaśnić pojęcie informatyka,	- wie, jakie znaczenie ma rozwój komputeryzacji i Internetu	- rozumie korzyści i zagrożenia, jakie pociąga za sobą rozwój informatyki	
3. Na czym polega bezpieczna i higieniczna praca z komputerem. Prawo autorskie.	- wie jak prawidłowo zorganizować stanowisko komputerowe; - rozumie, na czym polega bezpieczeństwo pracy z komputerem; - zna pojęcia: prawo autorskie, licencja, piractwo komputerowe;	- wie, na czym polega higiena pracy z komputerem; - dostrzega potrzebę poszanowania i ochrony pracy innych osób; - wie, jak zgodnie z prawem można korzystać z oprogramowania.	- dostrzega korzyści i zagrożenia związane z rozwojem techniki - rozumie konieczność prawnej ochrony twórczości; - wie, jakie wytwory ludzkiej Działalności podlegają ochronie prawnej;	- rozumie znaczenie pojęcia syndromu RSI. - wie, od kiedy w Polsce obowiązuje prawo autorskie; - wie, jak oznacza się wytwory objęte ochroną prawną.

4. Budowa komputera.	<ul style="list-style-type: none"> - potrafi wymienić elementy znajdujące się wewnątrz komputera; - wie, jakie są rodzaje pamięci; - zna rodzaje i zastosowanie nośników informacji 	<ul style="list-style-type: none"> - zna pojęcia: pecet, mikroprocesor, karty rozszerzeń, jednostki pamięci, dysk twardy; - wymienia jednostki pamięci komputer i określił ich wielkości; 	<ul style="list-style-type: none"> - wie, do czego są poszczególne części komputera; - potrafi scharakteryzować elementy budowy komputera; 	<ul style="list-style-type: none"> - potrafi scharakteryzować rodzaje pamięci.
5. Urządzenia służące do komunikowania się z użytkownikiem. Przygotowanie Zestawu komputerowego do pracy.	<ul style="list-style-type: none"> - potrafi wymienić elementy znajdujące się poza obudową komputera; - rozumie, w jakim celu należy podłączyć urządzenia zewnętrzne do komputera; 	<ul style="list-style-type: none"> - za pojęcia: sterownik. rozdzielczość. - rozumie pojęcia: port, USB, Reset, Power. 	<ul style="list-style-type: none"> - potrafi scharakteryzować, na czym polega komunikowanie się użytkownika z komputerem; - omawia przeznaczenie Urządzeń znajdujących się poza obudową komputera; - wie jak połączyć elementy zestawu 	<ul style="list-style-type: none"> - za pojęcia: monitor CRT, monitor LCD. - wyjaśnia pojęcia: port. USB, Reset, Power; - zna pojęcia PS/2, COM.

2. System operacyjny.

6. System operacyjny. Okna w Windows.	<ul style="list-style-type: none"> - zna i rozumie pojęcie system operacyjny; - wie skąd się biorą programy w systemie; - zna pojęcia: ikona, skrót, aplikacja, pasek zadań, panel sterowania; - otwiera kolejny program, plik lub folder (minimalizuje i przywraca okna); - stosuje w praktyce różne układy okien; - potrafi nazwać elementy okna programu; - zamyka otwarte okna; - umie włączyć i wyłączyć komputer; 	<ul style="list-style-type: none"> - rozumie i potrafi wyjaśnić pojęcie instalacja programu, oprogramowanie; - zna podstawowe funkcje systemu operacyjnego - przegląda zawartość okna Mój komputer; - umie uruchomić wskazane programy za pomocą przycisku Start; 	<ul style="list-style-type: none"> - wie, jakie programy współdziałają z systemem Windows; - potrafi wymienić inne systemy operacyjne; - wymienia dowolne programy komputerowe; - zna sposób tworzenia skrótów do programu; - wskazuje pod kierunkiem nauczyciela pliki i foldery (na pulpicie, w folderze Moje dokumenty); - wie, jak zmienić wygląd pulpitu; - potrafi zmienić wygląd ikon; - otwiera i przegląda Panel sterowania; 	<ul style="list-style-type: none"> - wie, jakich zasad należy przestrzegać w przypadku instalowania nowego oprogramowania. - przegląda zasoby systemu (należy zwrócić uwagę, aby ucz. nie zmieniali ustawień systemowych); - rozumie pojęcie: ścieżka dostępu; - wie, jak korzystać z Pomocy programu.
---------------------------------------	---	---	---	--

7. Podstawowe operacje na plikach i folderach	- potrafi zapisać plik (np. na przykładzie notatnika, otwartej i rozpoczętej gry); - charakteryzuje pojęcia: plik, folder. - wie, do czego służy kosz, - tworzy foldery, nadaje oraz zmienia ich nazwy, potrafi pracować w kilku otwartych oknach.	- wie, jak utworzyć strukturę folderów w folderze Moje dokumenty; - rozumie pojęcie: rozszerzenie pliku;	- wie, w jaki sposób można sprawdzić właściwości danego pliku (ze zwróceniem uwagi na rozszerzenie pliku i jego wielkość) - rozpoznaje rozszerzenia plików i przypisuje im programy, potrafi wycinać, wklejać i kopiować pliki i foldery	- otwiera Eksplorator Windows i tworzy w nim strukturę folderów; - odzyskać skasowany plik. - wie, jak korzystać z zasobów sieci lokalnej
8. Zarządzanie danymi. Kompresja i dekompresja danych.		- rozumie potrzebę stosowania programów do zarządzania danymi;	- wie, na czym polega kompresja i dekompresja danych; - umie spakować i rozpakować pliki.	
9. Rodzaje plików. Atrybuty plików. Wyszukiwanie plików i folderów w systemie.	- zna różne rodzaje plików;	- potrafi powiązać rodzaje pliku z reprezentującą go ikoną; -potrafi wyszukiwać w systemie pliki i foldery;	- zna odpowiednie znaki wieloznacznie ułatwiając wyszukiwanie plików i folderów w systemie.	
10. Ochrona przed wirusami komputerowymi.	- zna pojęcie wirus komputerowy; - wie, w jaki sposób uchronić komputer przed wirusem;	- dostrzega potrzebę ochrony antywirusowej	- rozumie, na czym polega działanie programów komputerowych.	

3. Podstawy grafiki.

11. Narzędzia i polecenia aplikacji Paint. Optymalne Wykorzystanie możliwości komputera.	- umie uruchomić program Paint; - używa narzędzi programu graficznego; - stosuje różne narzędzia programu Paint; - tworzy rysunki w programie Paint;	- zna podstawowe polecenia aplikacji Paint. - umie zapisać rysunek otworzyć swój rysunek; - wie, jak tworzyć napisy w obszarze rysunku	- ustala atrybuty rysunku; - stosuje i zmienia kolory pierwszo i drugoplanowe; - potrafi określać grubość i kształt śladu dla wybranych narzędzi programu. - wie, jak uruchomić pasek narzędzi tekstowych;	- umie zmieniać atrybuty czcionki; - optymalnie wykorzystuje możliwości program
--	--	--	---	--

12. Tworzymy logo szkoły.	- potrafi wykonać logo szkoły;	- stosuje podczas pracy różne narzędzia aplikacji Paint.	- potrafi stworzyć ciekawą kompozycję graficzną.	
13. Projektujemy kartkę okolicznościową.	- potrafi zaprojektować i wykonać kartkę okolicznościową;	- stosuje podczas pracy różne narzędzia aplikacji Paint.	- właściwie dobiera narzędzia dla uzyskania odpowiednich efektów na rysunku;	- dba o estetykę i umiar w swojej pracy.
4. Praca w edytorze tekstu.				
14. Edytor tekstu- wprowadzenie. Zasady pracy z edytorem tekstu.	- zna i rozumie pojęcia: dokument, akapit, wiersz; - potrafi uruchomić edytor tekstu; - wie, jak zapisać dokument tekstowy, jak dopisać do niego zmiany oraz jak zamknąć okno programu;	- rozpoznaje ikonę dokumentu Zapisanego w programie Word; - rozróżnia i nazywa elementy okna programu; wie, do czego służą przyciski: minimalizuj, maksymalizuj, zamknij; - zna zasady poprawnego pisania tekstu.	- wie, jakie w edytorze tekstu znajdują się paski narzędzi; - wie, jak wygląda kursor w edytorze tekstu; - stosuje w praktyce zasady poprawnego pisania tekstu.	- wie, co to jest obszar roboczy; - zna kilka skrótów usprawniających pracę w edytorze tekstu;
15. Edycja tekstu. Atrybuty czcionki. Akapity.	- zna i rozumie pojęcie akapit; - umie otworzyć zapisany w pliku dokument tekstowy; -umie zmienić rodzaj i rozmiar czcionki.	- umie wskazać akapity w tekstach oraz wyjaśnić, po czym je poznać; - stosuje różne ustawienia strony;	- zna rodzaje kursorów; - wie, jak przełączać się pomiędzy Otwartymi oknami Dokumentów tekstowych, jak je minimalizować, przywracać, przemieszczać się w dokumencie; - stosuje różne rodzaje wyrównania względem marginesów; - zna najpopularniejsze czcionki.	- wie, czym się różni redagowanie Dokumentu od formatowania; - wie, jak stosować odstępy między akapitami;
16. Wstawianie symboli do tekstu. Tworzenie tabel.	- potrafi wstawiać do tekstu symbole; - tworzy w dokumencie tekstowym tabele.		- potrafi wykonać do tabeli różne obramowania; - stosuje cieniowanie - modyfikuje tabele.	

17. Realizacja projektu „Tworzymy gazetkę klasową”. Kolumny i tabulatory.	- poprawnie wpisuje tekst; - korzysta z różnych narzędzi edytora tekstu.	- określa cel projektu; - określa zadania cząstkowe; - gromadzi materiały i opracowuje je;	- rozróżnia i stosuje różne rodzaje tabulatorów; - dzieli tekst na kolumny; - modyfikuje kolumny i tabulatory.	- wie, co to jest sekcja i jak ją stosować w praktyce;
18. Ciąg dalszy projektu-łączenie tekstu z grafiką, nagłówek i stopka, numerowanie stron, wydruk.	- włącza do tekstu obrazy; - wie, jak korzystać z galerii ClipArt; - wstawia ozdobne napisy;	- potrafi umieścić w tekście autokształty - wstawia pola tekstowe, przemieszcza je. - umie zastosować numerację stron; - umie sprawdzić w dokumencie pisownię; - wie jak wydrukować cały dokument.	- potrafi formatować wstawione obrazy i obiekty; - umie modyfikować ozdobne napisy WordArt; - wie, jak wypełnić kolorem autokształt; - wypełnia kolorem pola tekstowe, zmienia ich obramowanie, stosuje do nich cień; - dba o estetykę swojej pracy.	- wie jak zmodyfikować numerację stron; - potrafi wstawić do dokumentu nagłówek i stopkę oraz wstawić w nich określone napisy; - umie wydrukować wybrane strony dokumentu.

5. Multimedia.

19. Formy prezentacji w Internecie. Multimedialne Programy edukacyjne. Pobieranie informacji z różnych źródeł. Encyklopedie, Internet.	- zna i rozumie pojęcia: multimedia i multimedialne Programy edukacyjne; Programie edukacyjnym; - wie, jak korzystać z encyklopedii;	- dostrzega potrzebę Stosowania multimediiów; - potrafi korzystać z multimedialnego programu edukacyjnego - dostrzega interaktywność Internetu.	- wie, co umożliwiają multimedia; - dostrzega interaktywny charakter tego typu programów; - umie pobrać z programu określone treści:	- odszukuje w programie określone treści. - wyjaśnia znaczenie Aktywizującego charakteru Multimedialnych programów edukacyjnych.
20. Programy i narzędzia do Przekazu multimedialnego.	- rozumie pojecie: multimedialny przekaz.	- wie, jakie narzędzia i programy służą do przekazu multimedialnego		
21. Praca z programem Windows Movie Maker.	- wie, jak znaleźć program Windows Movie Maker	- umie posługiwać się tym programem		

6. Internet i sieci.

22. Sieci komputerowe. Rodzaje sieci, topologie, protokoły transmisji danych w sieci. Praca w sieci lokalnej i globalnej.	- zna pojęcia: Internet, topologia sieci, protokół sieciowy; - wie, jaką siecią jest Internet; - rozpoznaje adres internetowy; - podaje przykłady adresów internetowych.	- wie, w jaki sposób mogą być połączone komputery - wie, jakie są rodzaje sieci; WWW, portal; - wie, do czego służy przeglądarka internetowa;	- wymienia i charakteryzuje topologie sieci; - wymienia składniki niezbędne do budowy sieci; - rozróżnia elementy składowe adresu internetowego;	- wie, co to jest adres IP komputera. - wie, w jaki sposób można łączyć się z Internetem; - podaje przykłady portali internetowych.
23. Jak zachować bezpieczeństwo podczas rozmów w sieci? Zagrożenia i korzyści wynikające z korzystania z Internetu.	- wie, na czym polega rozmowa w sieci; - przestrzega podstawowych zasad podczas rozmów w sieci;	- dostrzega pozytywne i negatywne skutki korzystania z Internetu; - wymienia korzyści płynące z korzystania z Internetu	- dokładnie wymienia zasady Zapewniające bezpieczeństwo w sieci; - wymienia narzędzia do Prowadzenia rozmów w sieci;	- potrafi uzasadnić dlaczego należy zachować ostrożność podczas korzystania z Internetu
24. Tworzenie dokumentu tekstowego na podstawie informacji z Internetu. Kopiowanie, wklejanie i formatowanie tekstu i obrazków.	- potrafi wyszukać w sieci określone informacje;	- wie, jak kopiować, wklejać i formatować tekst i obrazy pobrane z Internetu	- tworzy dokument tekstowy na Podstawie informacji znalezionych w Internecie	- wie, jak stworzy dokument na Podstawie informacji zaczerpniętych z sieci, aby nie naruszyć prawa autorskiego.

7. Obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym.

25. Arkusz kalkulacyjny- podstawowe pojęcia. Budowa arkusza, edycja danych, tworzenie tabel	- potrafi uruchomić i zamknąć arkusz kalkulacyjny; - zna elementy okna arkusza kalkulacyjnego; - wie, jak oznaczone są kolumny a jak wiersze arkusza kalkulacyjnego; - potrafi wpisywać dane do arkusza, modyfikować je, kasować; - zapisuje efekty pracy.	- zna pojęcia: arkusz kalkulacyjny, komórka, zakres komórek, formuła, pasek formuły, pole nazwy; - wie, do czego służy arkusz;	- wie jak zmienić nazwę danego arkusza; - wie, do czego służy pasek formuły. - wie, jakie znaki można wpisywać do arkusza; - wie, jak wygląda formuła i gdzie mieści się w arkuszu.	
---	--	---	--	--

26. Rozwiązywanie zadań problemowych w arkuszu. Adresowanie względne.	- poprawnie tworzy formuły.	- wyjaśnia i rozróżnia pojęcia: komórka, zakres komórek, adresowanie względne, kopiowanie formuł; - wie, na czym polega adresowanie względne;	- różnymi sposobami modyfikuje i usuwa dane z arkusza; - poprawnie zaznacza określone kolumnę, wiersz, zakres komórek; - wie, jak wygląda nie mieszczący się zapis w komórce; - potrafi poszerzać kolumny i wiersze; - umie formatować komórki arkusza (określać format liczb, wyrównanie, atrybuty czcionki);	- umie kopiować formuły i rozumie celowość tej czynności
27. Rozwiązywanie w arkuszu zadań z zakresu różnych przedmiotów z zastosowanie adresowania względnego, bezwzględnego i mieszanego.	- wprowadza dane do arkusza, - wykorzystuje arkusz do obliczeń	- wie jak wprowadzić poprawki, kopiuje i usuwa dane, zmienia czcionkę, wielkość komórek - stosuje w obliczeniach adresowanie względne. - rozwiązuje zadania za pomocą arkusza kalkulacyjnego	- stosuje do obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym funkcje matematyczne, statystyczne, procentowe.	- stosuje do obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym funkcje matematyczne, statystyczne, procentowe.
28. Podstawy tworzenia wykresów w arkuszu. Formatowanie danych wykresu.		- wykonuje wykresy do danych i wyników arkusza; - dobiera odpowiedni rodzaj wykresu do odpowiedniej prezentacji danych lub wyników.	- wie, jak wprowadzić poprawki do wykresu;	- zmienia kolory, formatuje osie wykresu, zmienia tytuły i oznaczenia w obszarze wykresu.

8. Baza danych

29. Baza danych- podstawowe pojęcia. Wykonywanie operacji w gotowej bazie.	- zna podstawowe pojęcia: baza danych, tabela, wiersz, kolumna, kwerenda, formularz, raport; - umie otwierać i zamykać program do obsługi baz danych.	- wie, jakie zastosowanie mają bazy danych; - wymienia i omawia rodzaje baz danych; - wie, w jakim programie można wykonywać operacje na bazie danych; - wie, jak przeglądać utworzoną bazę danych; - umie zaznaczać rekordy; - potrafi wyszukiwać dane w bazie.	- wie, do czego służą bazy danych; - umie otwierać, przeglądać i zamykać gotową bazę danych. - wie, jak kopiować, wstawiać i usuwać dane z tabeli;	- rozumie i wyjaśnia, co to są obiekty bazy danych - umie zmieniać dane w tabeli bazy danych; - potrafi sortować dane.
--	--	---	--	---

9. Algorytmy

<p>30. Pojęcie algorytmu. Rodzaje i sposoby zapisywania algorytmów. Przykłady wykorzystania algorytmów do Rozwiązywania zadań.</p>	<p>- zna pojęcia: algorytm, instrukcja; wie, na czym polega opis słowny algorytmu; umie tworzyć przykładowe algorytmy zna rodzajów algorytmów; - zna rodzaje skrzynek do przedstawiania algorytmu za pomocą schematu blokowego - tworzy schemat blokowy algorytmu, - wie, jakie algorytmy nazywane są liniowymi a jakie warunkowymi; - wie, jakie znaki wpisuje się w skrzynce warunkowej dla zaznaczenia warunku logicznego;</p>	<p>- umie wyjaśnić, na czym polega lista kroków algorytmu; - rozumie i wyjaśnia, co to jest schemat blokowy algorytmu; zna i wypowiada się na temat kroków; - podaje przykłady algorytmów w postaci schematu blokowego; - umie podać przykłady Algorytmów liniowych, warunkowych; - wyjaśnia, co to jest iteracja w algorytmie; - podaje przykłady iteracji;</p>	<p>- podaje przykłady algorytmicznego rozwiązywania problemów; - potrafi przedstawić algorytm w postaci słownej; podaje przykłady algorytmów w postaci listy</p>	<p>- zna zasady niezbędne podczas tworzenia schematów blokowych algorytmów; - wie, na czym polega zapętlenie algorytmu; blokowe różnych rodzajów algorytmów.</p>
<p>31. Algorytmiczne rozwiązywanie problemów w arkuszu kalkulacyjnym.</p>	<p>- umie podać przykłady algorytmów z zakresu np. biologii (np. algorytm hodowli rośliny od nasiona do rośliny), chemii (np. algorytm budowy cząsteczki wody), matematyki (np. algorytm mnożenia dwóch liczb), ekonomii (np. algorytm obliczania odsetek bankowych) itp. - podają rozwiązania dla algorytmów liniowych.</p>	<p>- umie podać przykłady algorytmów, w których w zależności od warunku można otrzymać różne rozwiązania;</p>		<p>- podają rozwiązania dla algorytmów warunkowych.</p>

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z INFORMATYKI

sposoby sprawdzenia osiągnięć edukacyjnych

I. Postanowienia ogólne

Przedmiotowy System Oceniania został opracowany na podstawie programu nauczania informatyki, podstawy programowej kształcenia ogólnego oraz Wewnątrzszkolnego Systemu Oceniania. Jest również zgodny ze Statutem szkoły.

II. Przedmiotem oceny są:

- a) wiedza i umiejętności oraz wykorzystywanie własnych możliwości;
- b) wiadomości i umiejętności ucznia wynikające z programu nauczania;
- c) wysiłek wkładany przez ucznia;
- d) aktywność i systematyczność.

III. Ocenie podlegają:

1. Praca na lekcji:

- ćwiczenia praktyczne (waga 3),
- odpowiedzi ustne (waga 5),
- aktywność, systematyczność oraz jakość pracy (waga 3).
- współpraca w grupie (waga 2),

2. Sprawdziany i testy wiadomości i umiejętności (waga 6).

3. Kartkówki (waga 5).

4. Prace domowe (waga 2),

5. Wykonane prace dodatkowe (waga 2).

6. Udział w konkursach, olimpiadach (waga 3).

W przypadku nieobecności uczniów ma obowiązek zaliczenia sprawdzianu w terminie nieprzekraczającym dwa tygodnie od momentu przyścia do szkoły. W przypadku stwierdzenia, iż uczeń unika zajęć (wagaruje) nauczyciel może wstawić za nie zaliczenie danego działu programowego ocenę niedostateczną. Uczeń ma jednokrotną możliwość poprawy oceny ze sprawdzianu w terminie ustalonym z nauczycielem.

IV. Obszary aktywności ucznia będące przedmiotem oceny:

- posługiwanie się pojęciami, narzędziami oraz prawidłową terminologią informatyczną;
- stosowanie zasad bezpieczeństwa i właściwej organizacji pracy oraz higieny na stanowisku komputerowym;
- efektywna praca z poznanymi programami komputerowymi służąca osiągnięciu przewidzianych rezultatów;
- umiejętność rozwiązywania problemów oraz dobór skutecznych metod;
- zastosowanie zdobytej wiedzy i umiejętności w sytuacjach praktycznych;
- aktywność i systematyczność;

V. Kryteria i sposoby oceniania

Oceny ustala się w stopniach według następującej tradycyjnej skali:

Stopień celujący - 6

Stopień bardzo dobry - 5

Stopień dobry - 4

Stopień dostateczny - 3

Stopień dopuszczający - 2

Stopień niedostateczny- 1

1. Stopień celujący otrzymuje uczeń, który:

- wyróżnia się wiedzą i umiejętnościami wykraczającymi poza program nauczania obowiązujący w danej klasie,
- samodzielnie i twórczo rozwija własne uzdolnienia,
- zdobytą wiedzę potrafi stosować w sytuacjach problemowych.
- potrafi wykonać zadania wykraczające poza program nauczania,
- osiąga sukcesy w konkursach i olimpiadach przedmiotowych.

2. Stopień bardzo dobry otrzymuje uczeń, który:

- opanował wiedzę i umiejętności określone w programie nauczania przedmiotu obowiązującego w danej klasie,
- potrafi zastosować zdobytą wiedzę w praktyce,
- samodzielnie stosuje właściwe algorytmy dla rozwiązania danych problemów i przewiduje ich następstwa,
- wie, jak poprawić ewentualne błędy,
- sprawnie posługuje się poznanymi programami użytkowymi.

3. Stopień dobry otrzymuje uczeń, który:

- dobrze opanował wiadomości określone programem nauczania,
- korzystając ze wskazówek nauczyciela rozwiązuje zadania i problemy,
- potrafi samodzielnie projektować algorytmy rozwiązań,
- zna podstawowe pojęcia i właściwą terminologię z przedmiotu,
- czasem popełnia błędy, ale potrafi je wskazać i poprawić.

4. Stopień dostateczny otrzymuje uczeń, który:

- opanował podstawowe treści programowe określone programem nauczania danej klasy,
- posiadał umiejętności typowe i wykonuje zadania o średnim stopniu,
- umie opisać przebieg wykonania zadania i rozumie sens jego rozwiązania,
- potrafi posługiwać się podstawowymi programami użytkowymi i wykonywać zadania o niewielkim stopniu trudności,

5. Stopień dopuszczający otrzymuje uczeń, który:

- niewystarczająco opanował wiadomości określone programem nauczania w danej klasie,
- rozumie pojęcia informatyczne,
- ma trudności z obsługą systemu operacyjnego i podstawowych programów użytkowych,
- stosuje posiadane wiadomości tylko z pomocą nauczyciela,
- ma trudności z zastosowaniem swojej wiedzy w praktyce.

6. Stopień niedostateczny otrzymuje uczeń, który:

- nie opanował wiadomości i umiejętności określonych programem nauczania danej klasy,
- braki w wiadomościach i umiejętnościach uniemożliwiają kontynuację dalszej nauki z zakresu przedmiotu,
- nie potrafi wykonać zadań o podstawowym stopniu trudności, nawet z pomocą nauczyciela.

V. Postanowienia końcowe

1. O zasadach przedmiotowego systemu oceniania uczniowie informowani są na pierwszych zajęciach lekcyjnych.

2. Jeśli uczeń otrzyma ocenę niedostateczną za pierwszy semestr, ma obowiązek zaliczenia materiału w ciągu dwóch miesięcy od momentu klasyfikacji. Termin uzgadnia z nauczycielem. Zaliczenie odbywa się w formie ćwiczeń praktycznych.

Warunki i tryb uzyskania wyższej niż przewidywana ocena śródrocznej (semestralna) lub roczna z informatyki

Z wnioskiem o podwyższenie oceny z informatyki może wystąpić uczeń lub jego rodzice (prawni opiekunowie), jeśli uczeń spełnia następujące warunki:

- Frekwencja na zajęciach z Informatyki nie może być niższa niż 91% przy 1 godzinie tygodniu (z wyjątkiem długotrwałej choroby),
- Wszystkie godziny opuszczone ma usprawiedliwione,
- Uczeń nie spóźnił się na zajęcia więcej niż 4 razy,
- Uczeń posiada zeszyt przedmiotowy oraz książkę,
- Uczeń systematycznie ma uzupełniane braki w zeszycie przedmiotowym wynikające z nieobecności,
- Uczeń przystąpił do wszystkich przewidzianych przez nauczyciela form sprawdzianów, testów i prac pisemnych,
- W przypadku usprawiedliwionej nieobecności na sprawdzianie, uczeń ma obowiązek napisania go w ciągu dwóch tygodni od momentu przyścia do szkoły,
- W razie dłuższej nieobecności spowodowanej chorobą, terminy prac pisemnych uczeń uzgadnia indywidualnie z nauczycielem,
- Uczeń skorzystał z wszystkich oferowanych przez nauczyciela i szkołę form poprawy, konsultacji indywidualnych - wszystkie formy zostały udokumentowane przez nauczyciela,
- Uczeń musi posiadać większą część ocen cząstkowych równych lub wyższych ocenie, o którą się ubiega,
- Jeżeli uczeń wnioskuje o podwyższenie oceny wyższej niż dopuszczająca, musi uzyskać z wszystkich sprawdzianów i prac pisemnych oceny pozytywne, pod uwagę bierze się ocenę uzyskaną w trybie poprawy,
- Jeżeli uczeń wnioskuje o podwyższenie oceny z niedostatecznej na dopuszczającą, to musi uzyskać co najmniej z połowy sprawdzianów i prac pisemnych pozytywne, pod uwagę bierze się również ocenę uzyskaną w trybie poprawy,
- Jeśli uczeń uzyskał w pierwszym i drugim semestrze ocenę niższą niż przewidywana ocena roczna lub końcoworoczna, o jaką ubiega się uczeń, to uczeń przystępuje do sprawdzianu z zakresu całego roku (dwóch semestrów),
- Nauczyciel określa w Sposobie Sprawdzania Osiągnięć tzw. wagę ocen jednostkowych,
- Oceny śródroczne i końcowo roczne nie są średnią arytmetyczną, lecz wynikają z ustalonej wcześniej wagi ocen (średnia

ważona),

- Uczeń musi spełnić wszystkie powyższe warunki, w przypadku nie spełnienia któregokolwiek wniosek będzie rozpatrzony negatywnie,
- Ustala się 80% możliwych punktów do uzyskania z zakresu całego semestru wymagań edukacyjnych na poszczególne oceny.