

# WYMAGANIA EDUKACYJNE

INFORMATYKA

2021/2022



*Zespół informatyków  
SPwNI*

## WYMAGANIA EDUKACYJNE (v\_01 informacje podstawowe)

1. Przedmiot: **Informatyka, klasy 2**
2. Tygodniowy wymiar godzin: **1**
3. Podręcznik: **Informatyka klasa 2 (uczniowie nie posiadają podręcznika);**
4. Zeszyty przedmiotowe: **wirtualny zeszyt na bazie Teams**
5. Inne pomoce:
  - **oprogramowanie MS Office 365, login i hasło do własnego konta służbowego;**
  - **pendrive;**
6. Sposoby sprawdzania osiągnięć uczniów, forma i częstotliwość sprawdzania:
  - **ćwiczenia praktyczne wykonywane na każdej lekcji;**
  - **prace dodatkowe wg. potrzeb;**
  - **konkursy przedmiotowe zgodnie z harmonogramem;**
  - **ocena za wkład pracy raz w semestrze.**
7. Ilość nieprzygotowań w półroczu: **0, chyba, że nauczyciel zdecyduje inaczej.**
8. Zasady poprawiania ocen niedostatecznych:
  - **wszystkie oceny z obowiązkowych ćwiczeń można poprawić tylko jeden raz, chyba, że nauczyciel zdecyduje inaczej;**
  - **prace ocenione jako niedostateczne można poprawić w ciągu 2 tygodni od daty wystawienia;**

- **maksymalna ocena jaką może uzyskać uczeń z poprawki to ocena „bdb”**

9. Kryteria oceniania: **zgodnie z przedmiotowym systemem oceniania.**

10. Wymagania edukacyjne na poszczególne śródroczne i roczne oceny klasyfikacyjne:

- **ostateczne oceny śródroczne są wystawiane na koniec każdego semestru (I i II semestr) - zgodnie z przedmiotowym systemem oceniania;**
- **ostateczna ocena roczna (podsumowująca rok szkolny) jest wystawiana na podstawie ocen śródrocznych za I i II semestr;**

11. Warunki i tryb uzyskania wyższych niż przewidywane rocznych ocen klasyfikacyjnych:

- **jeden raz w ciągu semestru, nie później niż na 2 tygodnie przed zakończeniem semestru;**
- **ocena może być poprawiona o jeden stopień;**
- **na zasadach określonych w statucie szkoły.**

## WYMAGANIA EDUKACYJNE *(więcej szczegółów)*

### Uczeń powinien:

- a. na lekcji posiadać
  - dostęp do pakietu Office 365, obowiązkowo login, hasło dostępu;
  - pendrive;
- b. zapoznać się
  - z regulaminem pracowni (konieczne potwierdzenie);
  - wymaganiami edukacyjnymi (konieczne potwierdzenie);
  - kryteriami oceniania / przedmiotowym systemem oceniania (konieczne potwierdzenie);

### **UWAGA!!!**

**1. Ocena semestralna nie jest średnią arytmetyczną ocen cząstkowych!**

**2. Ocena roczna jest wystawiana na podstawie ocen semestralnych za I i II semestr.**

3. Uczeń może przygotować się do poprawy w czasie konsultacji *(koła informatycznego)* pod opieką nauczyciela.

4. **Uczeń ma obowiązek** w terminie 2 tygodni od momentu przyścia do szkoły zaliczyć obowiązkową pracę zadaną na lekcji, jeżeli w tym czasie był nieobecny.

5. W miejscu niezaliczonej obowiązkowej pracy wstawiany będzie znak „nb”.

6. Po upływie dwóch tygodni nauczyciel ma prawo za niezaliczoną pracę wystawić ocenę niedostateczną *(uczeń może tę ocenę poprawić)*.

7. **Uczeń nie może** poprawiać i zaliczać prac w czasie lekcji. Tryb i sposób poprawy określa każdorazowo nauczyciel.

## EDUKACJA INFORMATYCZNA

### klasa 2

Poziom najwyższy, ocena celująca	Poziom wysoki, ocena bardzo dobra	Poziom średni, ocena dobra	Poziom niski, ocena dostateczna	Poziom bardzo niski, ocena dopuszczająca	Poziom najniższy, ocena niedostateczna
<b>Osiągnięcia w zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów</b>					
<p>Samodzielne zgłębia wiedzę, wykorzystując materiał rozszerzający, biegłe korzysta ze zdobytych wiadomości w różnych sytuacjach, potrafi twórczo rozwiązywać różne problemy dydaktyczne, uczestniczy w konkursach szkolnych i pozaszkolnych oraz doskonale opanował/a umiejętności ujęte w podstawie programowej, tzn.</p> <p>- Samodzielnie układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności. - Samodzielnie tworzy polecenie do</p>	<p>Samodzielnie układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności. - Samodzielnie tworzy polecenie do określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu. - Samodzielnie rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.</p>	<p>- Zazwyczaj samodzielnie układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności. - Zazwyczaj samodzielnie tworzy polecenie do określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu. - Zazwyczaj samodzielnie rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.</p>	<p>- Z niewielką pomocą układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności. - Z niewielką pomocą tworzy polecenie do określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu. - Z niewielką pomocą rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.</p>	<p>- Tylko z pomocą układa w logicznym porządku: obrazki, teksty, polecenia (instrukcje) składające się m.in. na codzienne czynności. - Tylko z pomocą tworzy polecenie do określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu. - Tylko z pomocą rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.</p>	<p>- Nie wykonuje poleceń według ustalonego planu na zajęciach edukacji informatycznej.</p>

określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu. - Samodzielnie rozwiązuje zadania, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów.					
<b>Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych</b>					
- Poprawnie programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami. - Samodzielnie tworzy proste rysunki, powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne. - Samodzielnie zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.	- Poprawnie programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami. - Samodzielnie tworzy proste rysunki, powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne. - Samodzielnie zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.	- Zazwyczaj poprawnie programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami. - Zazwyczaj samodzielnie tworzy proste rysunki, powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne. - Zazwyczaj samodzielnie zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.	- Z niewielką pomocą programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami. - Z niewielką pomocą tworzy proste rysunki, powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne. - Z niewielką pomocą zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.	- Tylko z pomocą programuje wizualnie: proste sytuacje lub historyjki według pomysłów własnych i pomysłów opracowanych wspólnie z innymi uczniami. - Tylko z pomocą tworzy proste rysunki, powiększa, zmniejsza, kopiuje, wkleja i usuwa elementy graficzne. - Tylko z pomocą zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu.	- Nie wykonuje zadań z wykorzystaniem proponowanych programów i narzędzi.
<b>Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi</b>					

- Samodzielnie posługuje się komputerem, wykonując zadanie. - Samodzielnie korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych	- Samodzielnie posługuje się komputerem, wykonując zadanie. - Samodzielnie korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych	- Zazwyczaj samodzielnie posługuje się komputerem, wykonując zadanie. - Zazwyczaj samodzielnie korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych	- Z niewielką pomocą posługuje się komputerem, wykonując zadanie. - Z niewielką pomocą korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych	- Tylko z pomocą posługuje się komputerem, wykonując zadanie. - Tylko z pomocą korzysta z udostępnionych mu stron i zasobów internetowych	- Nie potrafi samodzielnie ani z pomocą posługiwać się komputerem.
<b>Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych</b>					
- Zgodnie współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię.	- Zgodnie współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię.	- Zazwyczaj zgodnie współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię.	- Nie zawsze zgodnie współpracuje z uczniami, wymienia się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię.	- Ma problemy ze zgodną współpracą z uczniami, wymianą pomysłów i doświadczeń, wykorzystując technologię.	- Nie współpracuje w czasie zajęć w pracach zespołowych, wymagających wykorzystania technologii.
<b>Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa</b>					
- Samodzielnie posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami. - Poprawnie rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób korzystających z	- Samodzielnie posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami. - Poprawnie rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób korzystających z	- Zazwyczaj samodzielnie posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami. - Zazwyczaj poprawnie rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób korzystających z	- Z pomocą posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami. - Z pomocą rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób korzystających z technologii, zwłaszcza w sieci internet.	- Ze znaczną pomocą posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami. - Ze znaczną pomocą rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania innych osób korzystających z	- Nie potrafi korzystać z udostępnianych technologii komputerowych zgodnie z ustalonymi zasadami, zwłaszcza z sieci internet.

technologii, zwłaszcza w sieci internet.	technologii, zwłaszcza w sieci internet.	technologii, zwłaszcza w sieci internet.		technologii, zwłaszcza w sieci internet.	
--	--	--	--	--	--