

Dział I – Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli:

1. porządkuje, stosując porządek liniowy, obrazki ilustrujące wybrane sytuacje, np. codzienne czynności;
2. porządkuje przygotowane przez nauczyciela obiekty, np. od najdłuższego do najkrótszego

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dopuszczającą oraz:

1. z pomocą nauczyciela analizuje przykładową sytuację problemową;
2. porządkuje, stosując porządek liniowy, teksty ilustrujące wybrane sytuacje, np. codzienne czynności;
3. potrafi uporządkować obiekty ze względu na ich wybrane cechy, np. od najmniejszego do największego czy od najciemniejszego do najjaśniejszego

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dostateczną oraz:

1. określa problem i cel do osiągnięcia, analizuje sytuację problemową;
2. stosując porządek liniowy, porządkuje, obrazki i teksty ilustrujące wybrane sytuacje,
3. wyjaśnia na przykładzie, czym różni się porządek rosnący od malejącego;
4. zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające się na rozwiązanie problemów z życia codziennego i z różnych przedmiotów, np. liczenie średniej, pisemne wykonanie działań arytmetycznych, takich jak dodawanie i odejmowanie

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dobrą oraz:

1. wie, czym jest porządek sekwencyjny (liniowy) i porządek w postaci drzewa (nieliniowy);
2. stosując porządek nieliniowy i liniowy, porządkuje obrazki i teksty ilustrujące wybrane sytuacje, np. codzienne czynności;
3. formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające się na osiągnięcie postawionego celu, w tym znalezienie elementu w zbiorze nieuporządkowanym lub uporządkowanym, znalezienie w zbiorze elementu najmniejszego i największego
- 4.

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą oraz:

1. samodzielnie określa problem, analizuje go i szuka rozwiązania;
2. potrafi samodzielnie zapisać polecenia składające się na osiągnięcie postawionego celu, w tym znalezienie elementu w zbiorze nieuporządkowanym lub uporządkowanym, znalezienie elementu najmniejszego i największego; podaje przykłady zastosowania tych algorytmów;

Dział II – Programowanie

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli:

1. tworzy program sterujący robotem lub obiektem graficznym; zmienia położenie obiektu o dowolny kąt;
2. pisze prosty program, w którym stosuje powtarzanie poleceń

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dopuszczającą oraz:

1. stosuje w programach polecenia iteracyjne i warunkowe;
2. zapisuje rozwiązanie problemu w postaci programu i sprawdza rozwiązanie dla przykładowych danych;
3. zapisuje w postaci programu algorytm odejmowania i dodawania liczb

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dostateczną oraz:

1. tworzy zmienne i stosuje je do wykonania prostych obliczeń;
2. zapisuje w postaci programu algorytm obliczenia średniej z kilku liczb wprowadzanych z klawiatury;

3. zapisuje w postaci programu prosty algorytm z warunkami;
4. modyfikuje program;
5. objaśnia działanie programów;
6. korzystając z programu edukacyjnego, tworzy animowane postacie;
7. tworzy gry na dwóch poziomach

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dobrą oraz:

1. stosuje w programach polecenia wejścia i wyjścia;
2. zapisuje w postaci programu wybrany algorytm z warunkami;
3. zapisuje w postaci programu algorytm wykonywania wybranych działań arytmetycznych: odejmowania lub dodawania kilku liczb wprowadzanych z klawiatury;
4. testuje na komputerze program pod względem zgodności z przyjętymi założeniami;
5. wykorzystuje utworzone samodzielnie animowane postacie w tworzonych projektach;
6. tworzy gry złożone z kilku poziomów; określa warunki przejścia na dany poziom

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą oraz:

1. samodzielnie określa problem i cel do osiągnięcia;
2. tworzy trudniejsze programy na zadany temat;
3. projektuje animowane historyjki i gry według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając z wybranego środowiska programowania;

Dział III – Obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli:

1. wykonuje proste obliczenia na kalkulatorze komputerowym;
2. wypełnia danymi tabelę arkusza kalkulacyjnego;
3. zaznacza odpowiedni zakres komórek;
4. tworzy prostą formułę i wykonuje obliczenia na wprowadzonych danych

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dopuszczającą oraz:

1. wykonuje obliczenia na kalkulatorze komputerowym;
2. zna budowę tabeli arkusza kalkulacyjnego, określa pojęcia: *wiersz, kolumna, komórka, zakres komórek, adres komórki, formuła*;
3. rozumie, czym jest zakres komórek;
4. wypełnia danymi tabelę arkusza kalkulacyjnego;
5. stosuje funkcję *Suma* do dodawania liczb zawartych w kolumnie lub wierszu;
6. samodzielnie numeruje komórki w kolumnie lub wierszu;
7. pod kierunkiem nauczyciela wpisuje proste formuły do przeprowadzania obliczeń na konkretnych liczbach;
8. wykonuje wykres dla jednej serii danych; wymienia typy wykresów

Uczeń otrzymuje ocenę **dobłą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dostateczną oraz:

1. wymienia elementy okna arkusza kalkulacyjnego;
2. pod kierunkiem nauczyciela tworzy tabelę w arkuszu kalkulacyjnym;
3. potrafi wstawić wiersz lub kolumnę do tabeli arkusza kalkulacyjnego;
4. wykonuje obramowanie komórek tabeli;
5. pod kierunkiem nauczyciela wykonuje obliczenia, tworząc proste formuły;
6. wprowadza napisy do komórek tabeli;
7. samodzielnie stosuje funkcję *SUMA* do dodawania liczb zawartych w kolumnie lub wierszu;
8. zna przeznaczenie wykresu kolumnowego i kołowego; tworzy wykres dla dwóch serii danych; umieszcza na wykresie tytuł, legendę i etykiety danych

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dobrą oraz:

1. samodzielnie tworzy tabelę w arkuszu kalkulacyjnym;

2. samodzielnie wykonuje obramowanie komórek tabeli;
3. samodzielnie tworzy proste formuły do przeprowadzania obliczeń na konkretnych liczbach;
4. wprowadza napisy do komórek tabeli;
5. dostosowuje szerokość kolumn do ich zawartości;
6. analizuje i dostrzega związek między postacią formuły funkcji SUMA na pasku formuły a zakresem zaznaczonych komórek;
7. wykonuje obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, tworząc formuły oparte na adresach komórek;
8. pod kierunkiem nauczyciela stosuje inne funkcje dostępne pod przyciskiem **Autosumowanie**;
9. samodzielnie umieszcza na wykresie tytuł, legendę i etykiety danych

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą oraz:

1. samodzielnie wprowadza różne rodzaje obramowań komórek tabeli i formatowanie ich zawartości;
2. samodzielnie stosuje inne funkcje dostępne pod przyciskiem **Autosumowanie**;
3. analizuje formuły tych funkcji;
4. samodzielnie tworzy formuły oparte na adresach komórek;
5. formatuje elementy wykresu;
6. korzysta z różnych rodzajów wykresów;
7. samodzielnie przygotowuje dane do tworzenia wykresu

Dział IV – Tworzenie prezentacji multimedialnych

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli:

1. wymienia niektóre sposoby prezentowania informacji;
2. pod kierunkiem nauczyciela wykonuje i zapisuje prostą prezentację składającą się z kilku slajdów

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dopuszczającą oraz:

1. wymienia i omawia sposoby prezentowania informacji;
2. podaje przykłady urządzeń umożliwiających przedstawianie prezentacji;
3. wykonuje i zapisuje prostą prezentację składającą się z kilku slajdów zawierających tekst i grafikę;
4. uruchamia pokaz slajdów

Uczeń otrzymuje ocenę **dobłą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dostateczną oraz:

1. wymienia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej;
2. dodaje animacje do elementów slajdu;

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dobrą oraz:

1. omawia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej; omawia urządzenia do przedstawiania prezentacji multimedialnych;
2. dba o zachowanie właściwego doboru kolorów tła i tekstu na slajdzie;
3. dobiera właściwy krój i rozmiar czcionki;
4. prawidłowo rozmieszcza elementy na slajdzie;
5. ustala parametry animacji;
6. dodaje przejścia slajdów

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą oraz:

1. omawia program do wykonywania prezentacji multimedialnych;
2. rozróżnia sposoby zapisywania prezentacji i rozpoznaje pliki prezentacji po rozszerzeniach;
3. zapisuje prezentację jako **Pokaz programu PowerPoint**;
4. korzysta z przycisków akcji;
5. potrafi zmienić kolejność slajdów; stosuje chronometraż; potrafi zmienić kolejność animacji na slajdzie

Dział V – Zastosowania komputerów

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli:

1. wymienia przynajmniej trzy zastosowania komputera
2. podaje przykład urządzenia ze swojego otoczenia, opartego na technice komputerowej

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dopuszczającą oraz:

1. podaje przykłady zastosowania komputera w szkole i w domu;
2. podaje przykłady urządzeń ze swojego otoczenia, opartych na technice komputerowej
3. wie, w jaki sposób wirusy mogą dostać się do komputera (podaje przynajmniej dwa sposoby)

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dostateczną oraz:

1. wskazuje zastosowania komputera w różnych dziedzinach życia
2. podaje przynajmniej dwa przykłady zawodów, w których niezbędne są kompetencje informatyczne
3. omawia działanie przykładowych urządzeń ze swojego otoczenia, opartych na technice komputerowej

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę dobrą oraz:

1. wskazuje użyteczność zastosowania komputera do usprawnienia uczenia się; korzysta z programów edukacyjnych;
2. podaje kilka zawodów, w których niezbędne są kompetencje informatyczne
3. podaje przykłady zastosowania komputera w domu;
4. wymienia zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą oraz:

1. korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat zastosowań komputera;
2. wyszukuje w Internecie dodatkowe informacje na temat zawodów, w których niezbędne są kompetencje informatyczne; określa te kompetencje
3. omawia historię komputerów;
4. wyszukuje w różnych źródłach, w tym w Internecie, informacje na temat najnowszych zastosowań komputerów;
5. omawia zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych