**WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY INFORMATYKA KLASY 4-8**

**Rok szkolny 2025/26**

**Ocena celująca:**

* uczeń wyczerpująco posługuje się zdobytymi wiadomościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych jak również praktycznych realizowanych podczas lekcji;
* wykorzystuje w uzasadnieniu wypowiedzi ciąg przyczynowo – skutkowy umiejąc obronić przedstawiane argumenty;
* proponuje rozwiązania nietypowe;
* opanował pełen zakres wiedzy i umiejętności objętych programem nauczania przedmiotu;
* osiąga sukcesy w konkursach przedmiotowych;

**Ocena bardzo dobra:**

* uczeń opanował prawie pełen zakresy wiedzy określony programem nauczania;
* sprawnie posługuje się zdobytymi wiadomościami, rozwiązuje samodzielnie zlecone przez nauczyciela zadania;
* jest systematycznie przygotowany do zajęć;
* potrafi korzystać z różnorodnych źródeł wiedzy;

**Ocena dobra:**

* uczeń opanował w znacznym stopniu program przewidziany dla danej klasy – posiada jednak niewielkie braki w wiedzy;
* poprawnie stosuje wiadomości, rozwiązuje samodzielnie typowe zadania teoretyczne lub praktyczne;
* jest aktywny podczas lekcji:

**Ocena dostateczna:**

* uczeń opanował ponad połowę wiadomości i umiejętności określonych w danej klasie na poziomie nieprzekraczającym wymagań zawartych w podstawie programowej;
* trudniejsze zadania rozwiązuje przy wsparciu nauczyciela;
* realizuje w ustalonych terminach przewidziane sprawdziany;
* wywiązuje się z zobowiązań zawartych z nauczycielem w ramach weryfikacji wiedzy;

**Ocena dopuszczająca:**

* uczeń przy pomocy nauczyciela jest w stanie opanować wiadomości i umiejętności konieczne dla dalszego etapu kształcenia;
* wiedza jest fragmentaryczna, skupiająca się na najważniejszych elementach;
* realizowane zadania klasyfikują się na niewielkim stopniu trudności;

**Ocenia niedostateczna:**

* uczeń nie opanował treści realizowanych podczas lekcji;
* jest niesystematyczny w przygotowaniu do zajęć;
* nie zalicza prac w wyznaczonym terminie;
* poziom nauki uniemożliwia dalszej kontynuacji kształcenia na wyższych szczeblach.

**Klasa 4**

**Tematy realizowane w 1 półroczu:**

Dział 1. Trzy, dwa, jeden….Start! Nieco wieści z krainy komputerów

Dział 2. Sieć, która łączy. O korzystaniu z Internetu

Dział 3. Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie Microsoft Paint

**Tematy realizowane w 2 półroczu:**

Dział 3. Malowanie na ekranie – kontynuacja.

Dział 4. Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu.

Dział 5. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w edytorze tekstu.

**Klasa 5**

**Tematy realizowane w 1 półroczu:**

Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w edytorze tekstu.

Dział 2. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie do tworzenia prezentacji.

**Tematy realizowane w 2 półroczu:**

Dział 3. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch

Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator

**Klasa 6**

**Tematy realizowane w 1 półroczu:**

Dział 1. Nie daj się złapać. Jak bezpiecznie korzystać z Internetu?

Dział 2. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w arkuszu kalkulacyjnym

**Tematy realizowane w 2 półroczu:**

Dział 3. Po nitce do kłębka. Tworzenie gier w programie Scratch

Dział 4. Wyjątkowe projekty. Korzystamy z programów graficznych

**Klasa 7**

**Tematy realizowane w 1 półroczu:**

Dział 1. Komputer i sieci komputerowe

Dział 2. Strony WWW

Dział 3. Grafika komputerowa

**Tematy realizowane w 2 półroczu:**

Dział 3. Grafiak komputerowa – kontynuacja

Dział 4. Praca z dokumentem tekstowym

Dział 5. Prezentacja multimedialna i filmy

**Klasa 8**

**Tematy realizowane w pierwszym półroczu:**

Dział 1. Arkusz kalkulacyjny

Dział 2. Programowanie w języku C++

**Tematy realizowane w drugim półroczu:**

Dział 2. Programowanie w języku C++ - kontynuacja

Dział 3. Projekty