**Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z informatyki dla klasy 4 szkoły podstawowej do programu nauczania „Lubię to”**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Tytuł w podręczniku** | **Numer i temat lekcji** | **Wymagania (ocena dopuszczająca).**  **Uczeń:** | **Wymagania (ocena dostateczna).**  **Uczeń:** | **Wymagania (ocena dobra).**  **Uczeń:** | **Wymagania (ocena bardzo dobra).**  **Uczeń:** | **Wymagania (ocena celująca).**  **Uczeń:** |
| **I PÓŁROCZE** | | | | | | |
| **Dział 1. Trzy, dwa, jeden… start! Nieco wieści z krainy komputerów** | | | | | | |
| **1.1.** **Nauka jazdy.** Co można robić w pracowni? | 1. Nauka jazdy. Co można robić w pracowni? | • wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej  • stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze  • określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na zajęciach komputerowych | | | | |
| **1.2.** **Od liczydła…** krótko o historii komputera | 2. Od liczydła… krótko o historii komputera | • wskazuje okres, w którym powstał pierwszy komputer  • wyjaśnia, do czego był używany pierwszy komputer | • wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów | • określa przedziały czaso-we, w których powstawały maszyny liczące i komputery  • wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów  • charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności | • wymienia etapy rozwoju maszyny liczącej i komputera | • przedstawia historię powsta-wania maszyn liczących na tle rozwoju cywilizacyjnego  • omawia wkład polskich matema-tyków w odczyta-nie kodu maszyny szyfrującej Enigma  • omawia historię rozwoju smartfona |
| **1.3.** **Nie tylko procesor.** O tym, co w środku komputera i na zewnątrz | 3. Nie tylko procesor. O tym, co w środku komputera i na zewnątrz | • wyjaśnia, czym jest komputer  • wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego  • podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera | • wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer  • wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia  • wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia • podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze | • wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer  • wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia | • wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer  • klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera | • podaje przykłady zawodów (inne niż w podręczniku), które wymagają używania programów komputerowych, ocenia przydatność komputera w wykonywaniu tych zawodów |
| **1.4. Systemowe operacje i szczotka.** O systemach, programach i plikach | 4. Systemowe operacje i szczotka. O systemach, programach i plikach | • określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze  • odróżnia plik od folderu | • wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny  • rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku  • z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość | • wymienia nazwy przynajmniej trzech systemów operacyjnych  • wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych  • wyjaśnia różnice między plikiem i folderem  • rozpoznaje znane typy plików na podstawie ich rozszerzeń  • samodzielnie porządkuje zawartość folderu | • wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na kompute-rze i ich darmowe odpowiedniki | • przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego Windows lub Linux |
| **Dział 2. Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie MS Paint** | | | | | | |
| **2.1. Wiatr w żagle.** Zwielokrotnianie obiektów | 1. Wiatr w żagle. Zwielokrotnianie obiektów | • ustawia wielkość obrazu  • tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu **Krzywa** | • używa klawisza **Shift** podczas rysowania pionowych i poziomych linii  • tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza **Ctrl** | • tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu **Krzywa** | • tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły | • przygotowuje w grupie prezentację poświęconą okrętom z XV–XVIII wieku |
| **2.2. W poszukiwaniu nowych lądów.** Praca w dwóch oknach | 2. W poszukiwaniu nowych lądów. Praca w dwóch oknach | • tworzy proste tło obrazu  • z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość | • rysuje obiekty z wykorzystaniem **Kształtów**, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia  • używa klawisza **Shift** podczas rysowania koła  • pracuje w dwóch oknach programu Paint | • tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca  • sprawnie przełącza się między otwartymi oknami  • wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików  • dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji  • stosuje opcje obracania obiektu | • wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale  • tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym | • przygotowuje w grupie prezentację na temat wielkich odkryć geograficznych XV i XVI wieku |
| **2.3. Ptasie trele.** Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst | 3. Ptasie trele. Wklejanie zdjęć i praca z narzędziem Tekst | • dodaje tytuł plakatu  • wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia **Wklej z** | • dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu  • rozmieszcza elementy na plakacie  • wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki | • usuwa zdjęcia i tekst z obrazu  • stosuje narzędzie **Selektor kolorów** | • dodaje do tytułu efekt cienia liter | • tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną |
| **2.4. Nie tylko pędzlem.** Pisanie i ilustrowanie tekstu – zadanie projektowe | 4. Nie tylko pędzlem. Pisanie i ilustrowanie tekstu – zadanie projektowe | • w grupie tworzy ilustracje dotyczące wiersza własnego bądź podanego w podręczniku | | | | |
| **Dział 3. Żeglowanie po oceanie informacji. Bezpieczne korzystanie z internetu** | | | | | | |
| **3.1. W sieci.** Wstęp do internetu | 1. W sieci. Wstęp do internetu | • wyjaśnia, czym jest internet | • wymienia zastosowania internetu | • wymienia najważniejsze wydarzenia z historii internetu | • omawia kolejne wydarzenia z historii internetu | • tworzy w grupie plakat przedstawiający rozwój internetu w Polsce |
| **3.2. Nie daj się wciągnąć w sieć.** O bezpieczeństwie w internecie | 2. Nie daj się wciągnąć w sieć. O bezpieczeństwie w internecie | • wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników sieci  • podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu  • wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia | • stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu | • omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu | • dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi | • wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania w internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej |
| **3.3. Szukać każdy może.** O wyszukiwaniu informacji w internecie i korzystaniu z nich | 3. Szukać każdy może. O wyszukiwaniu informacji w internecie i korzystaniu z nich | • wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa  • podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej | • odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej  • wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku  • wyjaśnia, czym są prawa autorskie  • przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie | • 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 | • wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek | • rozumie pojęcie licencji typu Creative Commons  • tworzy prezentację na wybrany temat, wykorzystując materiały znalezione w internecie |
| **II PÓŁROCZE** | | | | | | |
| **Dział 4. Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu** | | | | | | |
| **4.1. Pierwsze koty za płoty.** Wprowadzenie do programu Scratch | 1. Pierwsze koty za płoty. Wprowadzenie do programu Scratch | • buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie  • uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie | • zmienia tło sceny  • zmienia wygląd i nazwę postaci | • stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń  • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku  • stosuje bloki powodujące obrót duszka | • dodaje nowe duszki do projektu | • tworzy nowe duszki w edytorze programu i buduje skrypty określające ich zachowanie na scenie |
| **4.2.Małpie figle.** O sterowaniu postacią | 2. Małpie figle. O sterowaniu postacią | • buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury  • usuwa duszki z projektu | • zmienia wielkość duszków • dostosowuje tło sceny do tematyki gry | • stosuje blok, na którym można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu  • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku  • stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka  • ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz | • używa bloków określających styl obrotu duszka | • tworzy grę o zadanej tematyce, uwzględniając w niej własne pomysły |
| **4.3. Niech wygra najlepszy.** Jak policzyć punkty w programie Scratch? | 3. Niech wygra najlepszy. Jak policzyć punkty w programie Scratch? | • buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb | • używa narzędzia **Tekst** do wykonania tła z instrukcją gry  • tworzy zmienne i ustawia ich wartości | • określa w skrypcie loso-wanie wartości zmiennych  • określa w skryp-cie wyświetlenie działania z warto-ściami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi  • stosuje blok określający instrukcję warunkową oraz blok powodujący powtarzanie poleceń | • łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści  • objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu | • tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb podanych przez użytkownika |
| **Dział 5. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word** | | | | | | |
| **5.1. Na skróty.** O skrótach klawiszowych w programie MS Word | 1. Na skróty. O skrótach klawiszowych w programie MS Word | • używa skrótów klawiszowych: kopiuj, wklej i zapisz  • stosuje podczas pracy z dokumentem skróty klawiszowe podane w tabeli w karcie pracy | • wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu | • wymienia i stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu | • sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem | • przygotowuje planszę prezentującą co najmniej 12 skrótów klawiszowych |
| **5.2. Idziemy do kina.** Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie? | 2. Idziemy do kina. Jak poprawnie przygotować notatkę o filmie? | • stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu dostępne w kartach | • wyjaśnia pojęcia: akapit, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja  • pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu | • wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów  • stosuje opcję **Pokaż wszystko**, aby sprawdzić poprawność formatowania | • tworzy poprawnie sformatowane teksty  • ustawia odstępy między akapitami i interlinię | • opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe reguły pisania w edytorze tekstu |
| **5.3. Zapraszamy na przyjęcie.** O formatowaniu tekstu | 3. Zapraszamy na przyjęcie. O formatowaniu tekstu | • zapisuje menu w dokumencie tekstowym | • wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów  • wstawia obiekt **WordArt** | • formatuje obiekt **WordArt** | • tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu | • opracowuje plan przygotowań do podróży |
| **5.4. Kolejno odlicz!** Style i numerowanie | 4. Kolejno odlicz! Style i numerowanie | • tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie **Numerowanie** | • używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie  • stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu | • tworzy nowy styl do formatowania tekstu  • modyfikuje istniejący styl  • definiuje listy wielopoziomowe | • dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu | • przygotowuje kronikę dotyczącą 8–10 wynalazków, wykorzystując różne narzędzia dostępne w edytorze tekstu |
| **5.5. Nasze pasje.** Tworzenie albumu – zadanie projektowe | 5. Nasze pasje. Tworzenie albumu – zadanie projektowe | • w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań | | | | |

**Ocena śródroczna** jest wystawiona po realizacji materiału programowego obejmującego treści zawarte w rozdziale

I - III podręcznika do informatyki dla kl. IV „Lubię to” Kęska Michał (wyd. Nowa Era)  
**Ocena roczna** jest wystawiona po realizacji materiału programowego zawartego we wszystkich czterech rozdziałów w/w podręcznika, ze szczególnym uwzględnieniem treści nowych (pozostałych rozdziałów IV-V).

Uwzględnia również ocenę śródroczną.

Tryb i warunki otrzymania wyższej niż przewidywana roczna ocena klasyfikacyjna są zawarte w Statucie SP w Celestynowie.

Zaplanowany materiał programowy może być modyfikowany; wymagania dostosowane do indywidualnych możliwości psychofizycznych i potrzeb rozwojowych i edukacyjnych uczniów, zespołu klasowego.  
Uczniom posiadającym opinię/lub orzeczenie/ PPP dostosowuje się wymagania edukacyjne do ich możliwości psychofizycznych i potrzeb, zgodnie z zaleceniami zawartymi w opinii/orzeczeniu.   
  
  
**Ocena z informatyki uwzględnia, między innymi:**

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:
   * analizuje problem opisany w zadaniu, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie zadania,
   * wyróżnia kroki prowadzące do rozwiązania zadania,
   * formułuje algorytmy określające sterowanie obiektem na ekranie.
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:
   * tworzy ilustracje w edytorze grafiki – używa różnych narzędzi, stosuje przekształcenia obrazu, uzupełnia grafikę tekstem,
   * wybiera odpowiednie narzędzia edytora grafiki potrzebne do wykonania rysunku,
   * pracuje w kilku oknach edytora grafiki,
   * dopasowuje rozmiary obrazu do danego zadania,
   * tworzy animacje i gry w wizualnym języku programowania,
   * buduje skrypty określające sposób sterowania postacią na ekranie,
   * wykorzystuje polecenia sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne,
   * programuje konsekwencje zajścia zdarzeń,
   * sprawdza, czy zbudowane skrypty działają zgodnie z oczekiwaniami, poprawia ewentualne błędy,
   * objaśnia zasadę działania zbudowanych skryptów,
   * tworzy dokumenty tekstowe,
   * wymienia zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,
   * wymienia i stosuje skróty klawiszowe ułatwiające pracę na komputerze,
   * wkleja do dokumentu obrazy skopiowane z internetu,
   * wstawia do dokumentu tekstowego obiekty WordArt,
   * tworzy w dokumentach listy numerowane i punktowane,
   * tworzy w dokumentach listy wielopoziomowe,
   * zapisuje efekty pracy w wyznaczonym miejscu,
   * porządkuje zasoby w komputerze lub innych urządzeniach.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:
   * właściwie interpretuje komunikaty komputera i prawidłowo na nie reaguje,
   * wykorzystuje pomoc dostępną w programach,
   * właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
   * tworzy strukturę folderów, w których będzie przechowywać swoje pliki,
   * porządkuje pliki i foldery,
   * rozpoznaje najpopularniejsze formaty zapisu plików,
   * omawia przeznaczenie elementów, z których zbudowany jest komputer,
   * wymienia i klasyfikuje przeznaczenie urządzeń wejścia i wyjścia,
   * posługuje się różnymi nośnikami danych,
   * wyszukuje informacje w internecie, korzystając z różnych stron internetowych,
   * selekcjonuje materiały znalezione w sieci.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:
   * uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty,
   * dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie,
   * przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi,
   * wymienia zawody oraz sytuacje z życia codziennego, w których są wykorzystywane umiejętności informatyczne.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczeń:
   * wymienia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera,
   * przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
   * chroni komputer przed zagrożeniami płynącymi z internetu,
   * stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
   * wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia,
   * przestrzega praw autorskich, wykorzystując materiały pobrane z internetu.

**Opis wymagań, które trzeba spełnić, aby uzyskać ocenę:**

**Ocena celująca (6)** – uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji oraz dostarczone przez nauczyciela trudniejsze zadania dodatkowe; jest aktywny i pracuje systematycznie; posiada wiadomości i umiejętności, które są wymienione w planie wynikowym; w konkursach informatycznych przechodzi poza etap szkolny; w razie potrzeby, pomaga kolegom w pracy.

**Ocena bardzo dobra (5**) – uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji; jest aktywny i pracuje systematycznie; posiada wiadomości i umiejętności wymienione w planie wynikowym; w razie potrzeby pomaga kolegom w pracy.

**Ocena dobra (4)** – uczeń wykonuje samodzielnie i niemal bezbłędnie łatwiejsze oraz niektóre trudniejsze zadania z lekcji; pracuje systematycznie i wykazuje postępy; posiada wiadomości i umiejętności wymienione w planie wynikowym.

**Ocena dostateczna (3)** – uczeń wykonuje łatwe zadania z lekcji, czasem z niewielką pomocą, przeważnie je kończy; stara się pracować systematycznie i wykazuje postępy; posiada większą część wiadomości i umiejętności wymienionych w planie wynikowym.

**Ocena dopuszczająca (2**) – uczeń czasami wykonuje łatwe zadania z lekcji, niektórych zadań nie kończy; posiada tylko część wiadomości i umiejętności wymienionych w planie wynikowym, jednak brak systematyczności nie przekreśla możliwości uzyskania przez niego podstawowej wiedzy informatycznej oraz odpowiednich umiejętności w toku dalszej nauki.

**Ocena niedostateczna (1)-** uczeń zazwyczaj nie wykonuje łatwych zadań z lekcji, zazwyczaj zadań nie kończy; nie posiada części wiadomości i umiejętności wymienionych w planie wynikowym. Nie stara się zrozumieć, ignoruje podpowiedzi i wsparcie nauczyciela.

**Sposoby pomiaru osiągnięć edukacyjnych uczniów**.

Na śródroczną i roczną ocenę z informatyki składają się oceny z różnych form aktywności ucznia. Pomiar osiągnięć odbywa się za pomocą następujących narzędzi:

* pisemny sprawdzian/test
* Zadania praktyczne na komputerze
* kartkówka – z 1-3 ostatnich lekcji
* odpowiedź ustna – z 1-3 ostatnich lekcji
* ćwiczenia na lekcji
* obowiązkowe zadania domowe
* dodatkowe zadania, praca projektowa

**Zasady oceniania różnych form aktywności ucznia.**

1. Uczeń na lekcji ma obowiązek posiadać podręcznik, których brak jest traktowany jako brak przygotowania do lekcji
2. Aktywność i praca ucznia na lekcji są oceniane zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów lub oceny.
   1. 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.
   2. Minus uczeń może uzyskać m.in. za nieprzygotowanie do lekcji (np. brak podręcznika, plików potrzebnych do wykonania zadania), brak zaangażowania na lekcji.
3. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach (wynikające np. z nieobecności), biorąc udział w zajęciach „konsultacji” lub drogą indywidualnych konsultacji z nauczycielem.
4. Uczeń ma prawo poprawić ocenę niedostateczną ze sprawdzianu w ciągu dwóch tygodni po oddaniu sprawdzianu. Do dziennika, obok oceny uzyskanej poprzednio, wpisuje się ocenę „poprawioną”.
5. Aktywność na lekcji nagradzana jest oceną. Za pracę na lekcji oraz bieżące do niej przygotowanie, sprawdzane za pomocą pytań zadawanych przez nauczyciela dotyczących poprzednich lekcji, uczeń otrzymuje plusy i minusy (notowane w dokumentacji pomocniczej nauczyciela).
6. Sprawdzanie wiedzy i umiejętności odbywa się za pomocą testów, sprawdzianów, odpowiedzi ustnych, prac domowych, oceny aktywności na lekcjach, oceny dodatkowych prac i zadań wykonanych przez uczniów.
7. Sprawdziany są obowiązkowe. Odbywają się po skończeniu przerabiania materiału, są zapowiadane z tygodniowym wyprzedzeniem i poprzedzone powtórzeniem wiadomości.
8. Krótkie sprawdziany w formie kartkówek, obejmujące do trzech bieżących tematów lekcji, mogą być przeprowadzane bez wcześniejszej zapowiedzi.
9. Do odpowiedzi ustnej obowiązuje materiał z trzech ostatnich lekcji.
10. Nauczyciel nie ma obowiązku zapowiadania terminu odpowiedzi ustnych, podobnie jak kartkówek, ponieważ jest to bieżące sprawdzenie przygotowania ucznia do lekcj.
11. Istnieje możliwość uzyskania dodatkowych ocen za nadprogramowo wykonane nieobowiązkowe prace.
12. Prace klasowe powinny być ocenione i omówione w terminie nie przekraczającym 14 dni od ich napisania.
13. Uczeń i jego rodzice mają prawo wglądu do pisemnych prac kontrolnych ucznia w szkole. Sprawdzone i ocenione prace kontrolne przechowuje nauczyciel przez okres całego roku szkolnego.

**Poprawa oceny ze sprawdzianu**

Jak uczeń może poprawić ocenę? Wykonując powtórnie najgorzej ocenione zadania (lub zadania podobnego typu) w trakcie dodatkowych zajęć poza lekcją

Uczeń ma prawo poprawić ocenę niedostateczną ze sprawdzianu w ciągu dwóch tygodni po oddaniu sprawdzianu. Do dziennika, obok oceny uzyskanej poprzednio, wpisuje się ocenę „poprawioną”.

Uczeń ma prawo poprawić ocenę niedostateczną ze sprawdzianu lub testu w ciągu dwóch tygodni od daty otrzymania sprawdzonej pracy.   
Ogólne zasady poprawy sprawdzianów są zawarte w Statucie SP w Celestynowie.  
Poprawa może odbywać się w terminie i miejscu uzgodnionym z nauczycielem informatyki.

**Przygotowanie do lekcji**

1. W ciągu semestru uczeń może być raz nieprzygotowany do lekcji bez podawania przyczyny. Otrzymuje stosowny wpis – nieprzygotowany.
2. O zgłoszonym nieprzygotowaniu nauczyciel powinien być poinformowany na początku lekcji w czasie czynności organizacyjnych.
3. Nieprzygotowania nie można zgłosić na zapowiedzianym sprawdzianie. Wyjątek stanowi przypadek, gdy uczeń przychodzi do szkoły po dłuższej nieobecności spowodowanej chorobą.
4. W przypadku dłuższej, usprawiedliwionej nieobecności uczeń będzie miał dwa tygodnie na uzupełnienie przerobionego materiału. Nie dotyczy to uczniów, których nieobecność w szkole była spowodowana wagarami.

**Wymagania w stosunku do uczniów z opinią lub orzeczeniem Poradni Psychologiczno – Pedagogicznej.**

1. Kontroluje się stopień zrozumienia samodzielnie czytanych przez ucznia poleceń.
2. Sprawdzanie wiadomości ogranicza się do krótkich partii materiału.
3. Śródroczna i roczna ocena klasyfikacyjna uzależniona jest od postępów w nauce, zaangażowania i systematyczności w pracy.
4. Ćwiczenia wykonywane w trakcie lekcji w zasadzie na każdej lekcji podchodzenie do dziecka w trakcie samodzielnej pracy w razie potrzeby udzielanie pomocy, wyjaśnień, mobilizowanie do wysiłku i ukończenia zadania
5. W czasie sprawdzianów, kartkówek, ćwiczeń praktycznych wydłużanie czasu na wykonanie zadania

**Ogólne kryteria pracy i zasady oceniania uczniów z orzeczeniem o potrzebie kształcenia specjalnego.**

1. Uczniowie z niepełnosprawnością umysłową w stopniu lekkim realizują tę samą podstawę programową, co ich sprawni rówieśnicy. Nauczyciel dostosowuje wymagania edukacyjne do indywidualnych potrzeb psychofizycznych i edukacyjnych ucznia.
2. Ćwiczenia wykonywane w trakcie lekcji w zasadzie na każdej lekcji podchodzenie do dziecka w trakcie samodzielnej pracy w razie potrzeby udzielanie pomocy, wyjaśnień, mobilizowanie do wysiłku i ukończenia zadania
3. W czasie sprawdzianów, kartkówek, ćwiczeń praktycznych wydłużanie czasu na wykonanie zadania
4. W przypadku ucznia z niepełnosprawnością umysłową w stopniu lekkim nauczyciel skupia się na dalszym rozwijaniu sprawności budowania wypowiedzi powiązanych w logiczną całość. Dostosowuje się formy i metody pracy z zastosowaniem ułatwień: odpowiednim doborem tekstów, ograniczeniem pojęć koniecznych do zapamiętania na rzecz ich zastosowania, praktyczny walor wypowiedzi pisemnych, modyfikacja tematyki wypowiedzi ustnych.
5. .Podstawą oceniania jest położenie akcentu na ocenę wkładu pracy i zaangażowania, a nie poziom wiadomości czy umiejętności.

Szczegółowe dostosowania w zakresie wymienionych zajęć edukacyjnych dla danego ucznia znajdują się w segregatorze „Pomoc psychologiczno-pedagogiczna dla uczniów klas IV-VIII".