**Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z informatyki dla klasy 5 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. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word** |
| 1.1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word | 1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o programie MS Word | * zmienia krój czcionki
* zmienia wielkość czcionki
 | * ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu
* zmienia kolor tekstu
* wyrównuje akapit na różne sposoby
* umieszcza w dokumencie obiekt **WordArt** i formatuje go
 | * wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu
* podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter
* sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia
 | * formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych
* używa opcji **Pokaż wszystko** do sprawdzenia formatowania tekstu
* dodaje wcięcia na początku akapitów
 | * samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki
* przygotowuje w grupie plakat informujący o określonym wydarzeniu
 |
| 1.2. Komórki, do szeregu! Świat tabel | 2. i 3. Komórki, do szeregu! Świat tabel | * wymienia elementy, z których składa się tabela
* wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy
 | * dodaje do tabeli kolumny i wiersze
* usuwa z tabeli kolumny i wiersze
* wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu
 | * zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania
* formatuje tekst w komórkach
 | * korzysta z narzędzia **Rysuj tabelę** do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli
 | * używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym
* używa tabeli do przygotowania krzyżówki
 |
| 1.3. Nie tylko tekst. o wstawianiu ilustracji | 4. i 5. Nie tylko tekst. o wstawianiu ilustracji | * zmienia tło strony dokumentu
* dodaje do tekstu obraz z pliku
* wstawia do dokumentu kształty
 | * dodaje obramowanie strony
* wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji **WordArt**
* zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych
 | * zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu
* formatuje obiekt **WordArt**
 | * używa narzędzi z karty **Formatowanie** do podstawowej obróbki graficznej obrazów
 | * przygotowuje w grupie komiks przestawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię
 |
| 1.4. Przyrodnicze wędrówki. Tworzenie atlasu – zadanie projektowe | 6. i 7. Przyrodnicze wędrówki. Tworzenie atlasu – zadanie projektowe | * współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu
* wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu
* wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty **WordArt** oraz zmienia ich wygląd
* zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie
 |
| **Dział 2. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint** |
| 2.1. Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację? | 8. i 9. Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację? | * dodaje slajdy do prezentacji
* wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie
 | * wybiera motyw dla tworzonej prezentacji
* zmienia wariant motywu
 | * dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie
* stosuje zasady tworzenia prezentacji
 | * przygotowuje czytelne slajdy
 | * zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat
 |
| 2.2. Wspomnienia z… Tworzymy album fotograficzny | 10. Wspomnienia z… Tworzymy album fotograficzny | * korzysta z opcji **Album fotograficzny** i dodaje do niego zdjęcia z dysku
 | * dodaje podpisy pod zdjęciami
* zmienia układ obrazów w albumie
 | * formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce **Formatowanie**
 | * wstawia do albumu pola tekstowe i kształty
* usuwa tło ze zdjęcia
 | * samodzielnie przygotowuje prezentację przedstawiającą określoną historię, uzupełnioną o ciekawe opisy
* wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go
 |
| 2.3.Wprawić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji | 11. i 12. Wprawić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji | * tworzy prezentację ze zdjęciami
 | * wstawia do prezentacji obiekt **WordArt**
* dodaje przejścia między slajdami
* dodaje animacje do elementów prezentacji
 | * określa czas trwania przejścia między slajdami
* określa czas trwania animacji
 | * dodaje dźwięki do przejść i animacji
 | * ustawia przejścia między slajdami i animacje, dostosowując czas ich trwania do zawartości prezentacji
* wstawia do prezentacji obrazy wykonane w programie Paint i dodaje do nich **Ścieżki ruchu**
 |
| 2.4. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji | 13. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji | * dodaje do prezentacji muzykę z pliku
* dodaje do prezentacji film z pliku
 | * ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach
* ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli
* zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na **Automatycznie** lub **Po kliknięciu**
 | * zapisuje prezentację jako plik wideo
 | * korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania
* korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie
 | * wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy
 |
| 2.5. Krótka historia. Sterowanie animacją. | 14. i 15. Krótka historia. Sterowanie animacją. | * tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu
 | * dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe
 | * formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji
 | * zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji
 | * przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień
 |
| **II PÓŁROCZE** |
| **Dział 3. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch** |
| 3.1. Plan to podstawa. o rozwiązywaniu problemów | 16. i 17. Plan to podstawa. o rozwiązywaniu problemów | * ustala cel wyznaczonego zadania
 | * zbiera dane potrzebne do zaplanowania trasy
* osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu
 | * analizuje trasę i przestawia różne sposoby jej wyznaczenia
* wybiera najlepszą trasę
 | * buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy
 | * formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy
 |
| 3.2. W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt? | 18. i 19. W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt? | * wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu
* dodaje do projektu postać z biblioteki
 | * rysuje tło gry np. w programie Paint
* ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych
 | * buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy
 | * dodaje drugi poziom gry
* używa zmiennych
 | * dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu
* przygotowuje projekt, który przedstawia ruch słońca na niebie
 |
| 3.3. Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch | 20. i 21. Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch | * buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie
* korzysta z bloków z kategorii **Pióro** do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka
 | * zmienia grubość, kolor i odcień pisaka
 | * buduje skrypt do rysowania kwadratów
 | * buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych
 | * tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie
 |
| 3.4. Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków | 22. i 23. Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków | * buduje skrypty do rysowania figur foremnych
 | * wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet
* korzysta z opcji **Tryb Turbo**
 | * korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość
 | * wykorzystuje bloki z kategorii **Wyrażenia** do obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety
 | * buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z trzech rozet
 |
| **Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator** |
| 4.1. Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji | 24. i 25. Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji | * omawia budowę okna programu Pivot Animator
* tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek
 | * dodaje tło do animacji
 | * tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać
 | * tworzy płynne animacje
 | * tworzy animacje przedstawiające krótkie historie
* przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać
 |
| 4.2. Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci | 26. i 27. Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci | * uruchamia okno tworzenia postaci
 | * tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu
 | * edytuje dodaną postać
* tworzy rekwizyty dla postaci
 | * tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci
 | * przygotowuje w grupie zabawną, kilkuminutową animację
* wykorzystuje własne postaci w animacji przestawiającej krótką historię
 |
| 4.3. Podróż z przeszkodami. Przygotowanie filmu przygodowego – zadanie projektowe  | 28. i 29. Podróż z przeszkodami. Przygotowanie filmu przygodowego – zadanie projektowe | * współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu
* przygotowuje i zmienia tło animacji
* samodzielnie tworzy nową postać
* przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkody
* zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze
 |

**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:**

W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:
2. analizuje problem opisany w zadaniu, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie zadania,
3. wyróżnia kroki prowadzące do rozwiązania zadania,
4. formułuje algorytmy określające sterowanie obiektem na ekranie.
5. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:
6. tworzy dokumenty tekstowe,
7. wymienia zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,
8. wymienia i stosuje skróty klawiszowe ułatwiające pracę na komputerze,
9. wstawia do dokumentu obrazy pobrane z internetu,
10. wstawia do dokumentu tekstowego obiekty WordArt,
11. wstawia do dokumentu kształty i zmienia ich wygląd,
12. zmienia tło dokumentu tekstowego,
13. dodaje obramowanie do dokumentu tekstowego,
14. umieszcza w dokumencie tabele,
15. omawia budowę tabeli,
16. dodaje do tabeli kolumny i wiersze,
17. usuwa z tabeli kolumny i wiersze,
18. tworzy prezentacje multimedialne,
19. dodaje nowe slajdy do prezentacji,
20. umieszcza na slajdach teksty, obrazy, dźwięki i filmy,
21. dodaje przejścia do slajdów,
22. dodaje animacje do elementów prezentacji,
23. tworzy animacje i gry w wizualnym języku programowania,
24. przygotowuje plan tworzonej gry,
25. rysuje tło do swojej gry,
26. buduje skrypty określające sposób sterowania postacią na ekranie,
27. wykorzystuje polecenia sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne,
28. programuje konsekwencje zajścia zdarzeń,
29. buduje skrypty rysujące figury geometryczne,
30. opracowuje kolejne etapy swojej gry,
31. określa położenie elementów na ekranie, wykorzystując układ współrzędnych,
32. sprawdza, czy zbudowane skrypty działają zgodnie z oczekiwaniami, poprawia ewentualne błędy,
33. objaśnia zasadę działania zbudowanych skryptów,
34. przygotowuje proste animacje przedstawiające ruch postaci,
35. tworzy własne postaci i wykorzystuje je w animacjach,
36. prezentuje krótkie historie w animacjach,
37. zapisuje efekty pracy w wyznaczonym miejscu,
38. porządkuje zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach.
39. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:
40. właściwie interpretuje komunikaty komputera i prawidłowo na nie reaguje,
41. wykorzystuje pomoc dostępną w programach,
42. właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
43. wyszukuje w internecie obrazy i wykorzystuje je w swoich projektach,
44. porządkuje na dysku twardym komputera obrazy pobrane z internetu,
45. zapisuje tworzone projekty w różnych formatach.
46. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:
47. uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty,
48. dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie,
49. przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi.
50. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczeń:
51. przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
52. stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
53. przestrzega praw autorskich, wykorzystując materiały pobrane z internetu.

Opis wymagań, które trzeba spełnić, aby uzyskać ocenę:

|  |
| --- |
| **Ocena** |
| **Stopień dopuszczającyUczeń:** | **Stopień dostatecznyUczeń:** | **Stopień dobry Uczeń:** | **Stopień bardzo dobry Uczeń:** |
| * zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym,
* zmienia wielkość czcionki w dokumencie tekstowym,
* określa elementy, z których składa się tabela,
* wstawia do dokumentu tekstowego tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy,
* zmienia tło strony w dokumencie tekstowym,
* dodaje do dokumentu tekstowego obraz z pliku,
* wstawia kształty do dokumentu tekstowego,
* dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej,
* wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie,
* wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt **Album fotograficzny** i dodaje do niego zdjęcie z dysku,
* tworzy prostą prezentacje multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia,
* dodaje do prezentacji muzykę z pliku,
* dodaje do prezentacji film z pliku,
* podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z internetu,
* ustala cel wyznaczonego zadania w prostym ujęciu algorytmicznym,
* wczytuje do gry tworzonej w Scratchu gotowe tło z pliku,
* dodaje postać z biblioteki do projektu tworzonego w Scratchu,
* buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie,
* korzysta z bloków z kategorii **Pióro** do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka,
* omawia budowę okna programu Pivot Animator,
* tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek,
* uruchamia edytor postaci,
* współpracuje w grupie podczas pracy nad wspólnymi projektami.
 | * ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu,
* zmienia kolor tekstu,
* wyrównuje akapit na różne sposoby,
* umieszcza w dokumencie obiekt **WordArt** i formatuje go,
* w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze,
* ustawia styl tabeli, korzystając z szablonów dostępnych w programie Word,
* dodaje obramowanie strony,
* zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego,
* wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów,
* zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu,
* dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej,
* zmienia układ obrazów w obiekcie **Album fotograficzny** w prezentacji multimedialnej,
* dodaje do prezentacji obiekt **WordArt**,
* dodaje przejścia między slajdami,
* dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej,
* ustawia odtwarzanie na wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji,
* ustawia odtwarzanie w pętli muzyki wstawionej do prezentacji,
* zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na **Automatycznie** lub **Po kliknięciu**,
* dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe,
* zbiera dane niezbędne do osiągnięcia celu,
* osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu w sposób algorytmiczny,
* samodzielnie rysuje tło dla gry tworzonej w Scratchu,
* ustala miejsce obiektu na scenie, korzystając z układu współrzędnych,
* w budowanych skryptach zmienia grubość, kolor i odcień pisaka,
* dodaje tło do animacji tworzonej w programie Pivot Animator,
* tworzy nowe postaci w edytorze dostępnym w programie Pivot Animator i dodaje je do swoich animacji.
 | * wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu,
* podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter,
* sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia,
* zmienia w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego kolor cieniowania komórek oraz ich obramowania,
* formatuje tekst w komórkach tabeli,
* zmienia wypełnienie i obramowanie kształtu wstawionego do dokumentu tekstowego,
* zmienia obramowanie i wypełnienie obiektu **WordArt**,
* dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie,
* podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji,
* formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie **Formatowanie**,
* określa czas trwania przejścia slajdu,
* określa czas trwania animacji na slajdach,
* zapisuje prezentację multimedialną jako plik wideo,
* zmienia wygląd dodatkowych elementów wstawionych do prezentacji,
* analizuje problem i przedstawia różne sposoby jego rozwiązania,
* wybiera najlepszy sposób rozwiązania problemu,
* buduje w Scratchu skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy,
* buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat,
* w programie Pivot Animator tworzy animację składającą się z większej liczby klatek i przestawiającą postać podczas konkretnej czynności,
* modyfikuje postać dodaną do projektu,
* wykonuje rekwizyty dla postaci wstawionych do animacji.
 | * formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu,
* używa w programie Word opcji **Pokaż wszystko** do sprawdzenia formatowania tekstu,
* tworzy wcięcia akapitowe,
* korzysta z narzędzia **Rysuj tabelę** do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli wstawionych do dokumentu tekstowego,
* korzysta z narzędzi na karcie **Formatowanie** do podstawowej obróbki graficznej obrazów wstawionych do dokumentu tekstowego,
* dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne,
* umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej,
* dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej,
* korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint,
* korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint,
* zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przestawianej w prezentacji,
* w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy,
* dodaje drugi poziom do tworzonej siebie gry w Scratchu,
* używa zmiennych podczas programowania,
* buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne,
* tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących,
* tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci.
 |

**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 lekcji.
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 ze sprawdzianu w ciągu dwóch tygodni po oddaniu sprawdzianu. Do dziennika, obok oceny uzyskanej poprzednio, wpisuje się ocenę „poprawioną”. 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
6. 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.
7. 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

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