

W klasach I-III osiągnięcia edukacyjne i postępy uczniów oceniane są przy zastosowaniu następujących oznaczeń:

A – uczeń doskonale opanował wiedzę i umiejętności przewidziane programem. Swobodnie wykorzystuje je w nowych i nietypowych sytuacjach. Twórczo rozwiązuje problemy. Z dużym zaangażowaniem wykonuje nieobowiązkowe zadania dodatkowe. Wymaga indywidualizacji pracy w celu rozwinięcia jego zdolności.

B – uczeń w stopniu bardzo dobrym opanował realizowany zakres wiadomości i umiejętności. Pracuje samodzielnie, czasami zwracając się o pomoc do nauczyciela podczas wykonywania zadań złożonych. Sprawnie korzysta ze zdobytych wiadomości w sytuacjach typowych. Często wykonuje zadania dodatkowe.

C – uczeń opanował podstawowy materiał w dobrym stopniu. Stosuje zdobyte wiadomości i umiejętności w samodzielnym rozwiązywaniu zadań o średnim stopniu trudności. W sytuacjach problemowych potrafi wykorzystać wskazówki nauczyciela.

D – uczeń opanował podstawy programu w stopniu wystarczającym do rozwiązywania prostych zadań. Samodzielnie wykorzystuje tylko podstawowe wiadomości i umiejętności. Podczas wykonywania zadań o średnim stopniu trudności często potrzebuje wsparcia i pomocy nauczyciela.

E – uczeń bardzo często ma problemy z wykonaniem podstawowych zadań. Przy pracy zwykle potrzebuje wskazówek nauczyciela. Niezbędne są dodatkowe ćwiczenia pozwalające opanować podstawy programu.

F – uczeń z dużymi trudnościami przyswaja sobie podstawową wiedzę i umiejętności. Wymaga stałej pomocy przy wykonywaniu najprostszych zadań. Potrzebuje wielu dodatkowych ćwiczeń utrwalających a nawet specjalnych zajęć reedukacyjnych.

Klasa 1 – edukacja informatyczna

1. Osiągnięcia w zakresie rozumienia, Analizowania i rozwiązywania problemów:	<ul style="list-style-type: none">• układa w logicznym porządku obrazki, sekwencje elementów• dobiera narzędzia programu graficznego, edytora tekstu adekwatne do osiągnięcia zamierzonego celu• tworzy sekwencje poleceń na potrzeby sterowania obiektem na płaszczyźnie i ekranie komputera• rozwiązuje zadania logiczne, zagadki i łamigłówki prowadzące do odkrywania algorytmów
2. Osiągnięcia w zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych:	<ul style="list-style-type: none">• układa sekwencje animacji w określonym porządku• tworzy proste ciągi poleceń służące do narysowania określonego kształtu• tworzy sekwencje poleceń sterujące ruchem obiektu na ekranie• tworzy proste rysunki w edytorze grafiki• zaznacza, kopiuje i wkleja elementy obrazu w edytorze grafiki• pisze na klawiaturze z użyciem polskich liter diakrytycznych, wielkich i małych znaków• tworzy rysunki w edytorze na zadany temat, z wyobraźni, jako ilustrację do czytanego tekstu• tworzy dokumenty tekstowe w edytorze tekstu• zapisuje efekty swojej pracy we wskazanym miejscu

3. Osiągnięcia w zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi:	<ul style="list-style-type: none"> • rozpoznaje i nazywa elementy zestawu komputerowego • prawidłowo loguje się do sieci i wylogowuje się • włącza i prawidłowo wyłącza komputer, posługuje się myszką i klawiaturą • uruchamia i wyłącza program z płyty CD • uruchamia i wyłącza programy, w szczególności edytor graficzny i edytor tekstu • kojarzy działanie z efektami pracy z oprogramowaniem
4. Osiągnięcia w zakresie rozwijania kompetencji społecznych:	<ul style="list-style-type: none"> • współpracuje z uczniami rozwiązując zadania oraz bawiąc się, przyswajając jednocześnie wiedzę z zakresu programowania
5. Osiągnięcia w zakresie przestrzegania prawa i zasad bezpieczeństwa:	<ul style="list-style-type: none"> • posługuje się udostępnioną mu technologią zgodnie z ustalonymi zasadami • rozróżnia pożądane i niepożądane zachowania związane z pracą przy komputerze w pracowni komputerowej oraz w domu • wie, że praca długotrwała przy komputerze męczy wzrok, może powodować bóle głowy, a bardzo rozciągnięta w czasie – różne schorzenia, w tym skrzywienie kręgosłupa

Klasa 2 – zajęcia komputerowe

1. W zakresie posługiwania się komputerem-obsługa komputera:	A	Potrafi w swojej pracy wykorzystać wiadomości i umiejętności wykraczające poza program nauczania, praca wskazuje na szczególne zainteresowanie przedmiotem informatyki.
	B	Potrafi w pełni wykorzystać poznane możliwości programu, w którym pracuje.
	C	Wykonana praca jest poprawna, lecz nie widać w niej inwencji twórczej ucznia.
	D	Zna podstawowe funkcje i opcje programu, w którym pracuje.
	E	Wykonana praca nie jest wyczerpująca, nie potrafi wykorzystać podanych przez nauczyciela wiadomości, praca mało związana z tematem.
	F	Przejawia niechęć do większego zaangażowania we właściwe wykonanie zadania.
2. W zakresie bezpieczeństwa pracy z komputerem-zdrowotne i wychowawcze ograniczenia w wykorzystaniu komputera:	A	Zna zagrożenia dla zdrowia i własnego rozwoju wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera; rozumie konieczność odpowiedniego zachowania w społeczności internetowej oraz konieczność przestrzegania zasad prawa autorskiego.
	B	Zna i rozumie, jakie zagrożenia wynikają z nieprawidłowego korzystania z komputera i Internetu.
	C	Zna zagrożenia wynikające z nieprawidłowego korzystania z komputera i Internetu.
	D	Wymienia niektóre lub wybrane zagrożenia wynikające z korzystania z urządzeń techniki komputerowej.
	E	Posiada rozeznanie w zakresie podstawowych zagrożeń wynikających z korzystania z urządzeń techniki komputerowej.

	F	Sprawia problemy wychowawcze w związku z przestrzeganiem regulaminu pracowni komputerowej.
--	---	--

Klasa 3 – zajęcia komputerowe

1. W zakresie obsługi komputera:	A	Wykazuje szczególne zainteresowanie nowoczesnymi technologiami informatyczno-komunikacyjnymi, samodzielnie uruchamia poznane programy.
	B	Rozwija swoje zainteresowania wykorzystując poznane programy.
	C	Umie posługiwać się wybranymi programami i grami edukacyjnymi.
	D	Posługuje się komputerem w zakresie uruchamiania programu.
	E	Potrafi posługiwać się myszką i klawiaturą.
	F	Poprawnie nazywa główne elementy zestawu komputerowego.
2. W zakresie poszukiwania informacji i tworzenia własnych dokumentów: tekstów i rysunków:	A	Samodzielnie wykonuje i zapisuje w postaci dokumentu swoje prace, potrafi w pełni wykorzystać możliwości programu, w którym pracuje. Umie odtwarzać animacje i prezentacje multimedialne.
	B	Samodzielnie wykonuje i zapisuje swoje prace. Potrafi kopiować i wstawiać elementy grafiki w dokumenty tekstowe. Swobodnie porusza się po stronach internetowych.
	C	Potrafi zapisać w postaci dokumentu swoje prace. Porusza się po stronach internetowych w określonym zakresie.
	D	Wykonuje proste zadania za pomocą edytora grafiki Paint i edytora tekstu Word. Potrafi znaleźć wskazane przez nauczyciela strony internetowe.
	E	Umie napisać wyrazy i zdania za pomocą klawiatury. Potrafi wybrać informacje z wybranej przez nauczyciela strony.
	F	Potrafi wpisać za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki. Umie dostrzec na stronie internetowej elementy aktywne.
3. W zakresie bezpieczeństwa pracy z komputerem- zdrowotne i wychowawcze ograniczenia w korzystaniu z komputera:	A	Zna zagrożenia dla zdrowia i własnego rozwoju, wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera; rozumie konieczność odpowiedniego zachowania w społeczności internetowej oraz konieczność przestrzegania zasad prawa autorskiego.
	B	Zna i rozumie, jakie zagrożenia wynikają z nieprawidłowego korzystania z komputera i Internetu.
	C	Zna zagrożenia wynikające z nieprawidłowego korzystania z komputera i Internetu.
	D	Wymienia niektóre lub wybrane zagrożenia wynikające z korzystania z urządzeń techniki komputerowej.
	E	Posiada rozeznanie w zakresie podstawowych zagrożeń wynikających z korzystania z urządzeń techniki komputerowej.
	F	Sprawia problemy wychowawcze związane z przestrzeganiem regulaminu pracowni komputerowej.