**6. Wymagania przedmiotowe**

#### *Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który*:

* + posiadł wiedzę i umiejętności znacznie wykraczające poza program z informatyki w gimnazjum, reprezentuje szkołę w konkursach wiedzy informatycznej i osiąga sukcesy, samodzielnie i twórczo rozwija zainteresowania informatyczne, biegle posługuje się wiadomościami z informatyki (obsługuje komputer w stopniu zaawansowanym, np. programy: do edycji tekstu i grafiki, arkusz kalkulacyjny, przeglądarki i wyszukiwarki internetowe), z wykorzystaniem narzędzi informatycznych rozwiązuje problemy teoretyczne i praktyczne, proponuje niekonwencjonalne rozwiązania na lekcjach, w pracach domowych, jak również podczas zajęć pozalekcyjnych. Wykorzystał swoją wiedzę, np. napisał program edukacyjny, stworzył własną stronę WWW lub cykl prezentacji na wysokim poziomie.

#### *Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:*

* + opanował pełen zakres wiedzy i umiejętności informatycznych obowiązujących w gimnazjum. Wykazuje ciekawe rozwiązania w trakcie wykonywanych ćwiczeń oraz posiada bardzo dużą wiedzę merytoryczną. W całości opanował materiał z zakresu nauczania w danej klasie. Ćwiczenia praktyczne realizuje prawidłowo, dobrze posługuje się zdobytymi wiadomościami. Potrafi zastosować zdobytą wiedzę informatyczną do rozwiązania zadań i problemów w różnych sytuacjach. Jego prace spełniają wszystkie kryteria podane przez nauczyciela, terminowo wywiązuje się ze wszystkich zadań, jest aktywny na lekcjach, pracuje systematycznie i efektywnie współdziała w grupie.

#### *Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który:*

* + opanował wiadomości i umiejętności informatyczne w zakresie pozwalającym na rozwiązywanie problemów z informatyki przewidzianych w programie nauczania gimnazjum, poprawnie i samodzielnie rozwiązuje zadania praktyczne i teoretyczne, ale potrzebuje więcej czasu na ich realizację, jest pracowity i gotowy do podjęcia pracy, ma przygotowanie i umiejętności z zakresu realizowanego tematu. Wykazuje postępy w swojej pracy, ale nie opanował wszystkich umiejętności określonych w programie informatyki. Zdarza mu się nie wykonać pracy przed końcem lekcji, czasem przekracza terminy. Większość jego prac praktycznych spełnia wymagania podane przez nauczyciela na ocenę dobrą.

#### *Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:*

* + opanował podstawowe umiejętności programowe z informatyki w gimnazjum umożliwiające rozwiązywanie zadań o średnim stopniu trudności (czasem przy pomocy nauczyciela), wymaga zachęty do pracy i dłuższego czasu na jej wykonanie, potrzebuje pomocy nauczyciela. Potrafi samodzielnie wykonać większość zadań wymaganych przez nauczyciela na ocenę dostateczną. Stara się pracować systematycznie, ale potrzebuje dodatkowej pomocy nauczyciela przy wielu swoich pracach.

*Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:*

* + wykonuje proste zadania, pracuje niesystematycznie, ma duże braki w wiadomościach i umiejętnościach, które jednak nie uniemożliwiają mu dalszej nauki. Nie korzysta z możliwości poprawiania prac praktycznych.

**5.2. Postawy uczniów**

Na lekcjach informatyki należy przywiązywać szczególną wagę do postaw uczniów i kwestii wychowawczych, etycznych, komunikacji międzyludzkiej i właściwej komunikacji za pomocą komputera.

*Ocenę poprawną otrzymuje uczeń, który:*

* + podczas wykonywania zadań teoretycznych i praktycznych potrzebuje mobilizowania oraz pomocy ze strony nauczyciela i innych osób,
	+ rzadko przestrzega zasad ustalonych w regulaminie pracowni komputerowej,
	+ cechuje się niewielką samodzielnością, wykonane zadania są niezbyt estetyczne,
	+ choć słabo zaangażowany w pracę klasy czy grupy, stara się jednak dostosować do powstałych sytuacji,
	+ rzadko wspiera dobrą komunikację w grupie i nie zawsze umie okazać szacunek innym członkom grupy,
	+ nie zawsze przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.

*Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który:*

* podczas wykonywania zadań teoretycznych i praktycznych zazwyczaj stara się być samodzielny, brak mu jednak staranności i systematyczności w działaniu,
* zazwyczaj przestrzega zasad ustalonych w regulaminie pracowni komputerowej,
* wybiera z dostępnych źródeł te informacje, które można wykorzystać w pracy,
* jest zaangażowany w pracę grupy, stara się być aktywny i odpowiedzialny,
* czasami zachęca do dobrej komunikacji w grupie, zazwyczaj odnosi się z szacunkiem do innych,
* jeszcze niezbyt efektywnie wykorzystuje czas pracy,
* dostosowuje się do obowiązujących zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.

*Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:*

* podczas wykonywania typowych zadań teoretycznych i praktycznych jest samodzielny,
* zawsze przestrzega zasad ustalonych w regulaminie pracowni komputerowej,
* jest zaangażowany w pracę grupy, zazwyczaj odpowiedzialny i aktywny, zachęca innych do działania,
* często zachęca do dobrej komunikacji w grupie, odnosi się z szacunkiem do innych, jest skłonny do kompromisu,
* racjonalnie wykorzystuje czas pracy,
* prawidłowo organizuje stanowisko pracy oraz przeprowadza krótką gimnastykę relaksacyjną.

*Ocenę wzorową otrzymuje uczeń, który:*

* samodzielnie wykonuje wszystkie zadania teoretyczne i praktyczne przewidziane programem oraz jest operatywny w wykorzystaniu wiadomości i umiejętności do rozwiązywania zadań trudnych, w nowych sytuacjach,
* bierze udział w ustalaniu zasad obowiązujących w pracowni komputerowej i jednocześnie dba o ich przestrzeganie przez innych uczniów,
* jest zaangażowany w pracę grupy, bardzo aktywny i odpowiedzialny, skutecznie motywuje innych uczestników zajęć do pokonywania trudności,
* zachęca do dobrej komunikacji w grupie, wyraża uznanie dla cudzych pomysłów i ich autorów,
* podczas wykonywania zadań wykazuje się dużą starannością i sumiennością,
* przygotowuje dodatkowe informacje na zajęcia, wykonuje prace długoterminowe,
* dąży do samodoskonalenia i twórczego rozwoju własnych uzdolnień,
* dostosowuje stanowisko pracy do potrzeb, przestrzegając przy tym wszelkich zasad bezpieczeństwa, higieny i organizacji pracy,
* przestrzega zasad poszanowania własności intelektualnej – szanuje pracę wykonaną przez innych, używa tylko licencjonowanego oprogramowania,
* przejawia inicjatywę, nauczyciel może na niego zawsze liczyć,
* wykorzystuje z własnej inicjatywy umiejętności informatyczne na innych lekcjach,
* odnosi sukcesy w konkursach informatycznych.