



SZCZEGÓŁOWE WARUNKI I SPOSOBY OCENIANIA WEWNĄTRZSZKOLNEGO
Z INFORMATYKI
DLA KLASY SZÓSTEJ

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI

1. Zasady oceniania:

ocena wagi 5 – projekt zaliczeniowy realizowany w oparciu o wiedzę z całego działu

ocena wagi 3 – karta pracy, praca indywidualna/projekt realizowany w oparciu o wiedzę z tematu lekcji/programu komputerowego lub aplikacji (tzw. mały projekt),

ocena wagi 1 – praca na lekcji, prace grupowe, aktywność,

2. Wymagania edukacyjne zgodne z podstawą programową:

Uczeń powinien:

- przestrzegać regulaminu pracowni komputerowej,
- rozumieć, analizować i rozwiązywać problemy na bazie logicznego i abstrakcyjnego myślenia, myślenia algorytmicznego i sposobów reprezentowania informacji.
- programować i rozwiązywać problemy z wykorzystaniem komputera oraz innych urządzeń cyfrowych: układać i programować algorytmy, organizować, wyszukiwać i udostępniać informacje,
- posługiwać się aplikacjami komputerowymi.
- posługiwać się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi,
- znać zasady działania urządzeń cyfrowych i sieci komputerowych oraz wykonywania obliczenia i programów.
- rozwijać kompetencje społeczne, takie jak komunikacja i współpraca w grupie, w tym w środowiskach wirtualnych, udział w projektach zespołowych oraz zarządzanie projektami.
- przestrzegać prawa i zasad bezpieczeństwa,
- respektować prywatność informacji i ochrony danych, praw własności intelektualnej, etykiety w komunikacji i norm współżycia społecznego,
- oceniać zagrożenia związane z technologią i uwzględniać je dla bezpieczeństwa swojego i innych.

3. Zasady poprawiania ocen:

Uczeń nieobecny w dniu, w którym pozostali uczniowie piszą/tworzą projekt zaliczeniowy, wykonują kartę pracy lub pracę indywidualną ma obowiązek w ciągu 2 tygodni po powrocie do szkoły uzupełnić zaległe prace w terminie ustalonym przez nauczyciela.

Uczeń może poprawić ocenę w terminie uzgodnionym z nauczycielem, nie dłuższym niż 2 tygodnie po otrzymaniu oceny. Chęć poprawy uczeń zgłasza nauczycielowi w terminie do 7 dni od wstawienia oceny do dziennika.

Uczeń może poprawić niestatysfakcjonującą ocenę i ta ocena zostaje wpisana do dziennika razem z pierwszą oceną, która otrzymuje wagę 0.

4. Konsultacje (wg potrzeb):

- uczeń może poprawić oceny zgodnie z obowiązującymi zasadami,

- uczeń może uzupełnić braki spowodowane nieobecnością lub niezrozumieniem omawianych na lekcjach zagadnień,

- rodzic może skontaktować się z nauczycielem przedmiotu za pomocą Librus lub platformy MS Teams

Termin konsultacji ustala nauczyciel.

Kategorie celów nauczania:

A – zapamiętanie wiadomości

B – rozumienie wiadomości

C – stosowanie wiadomości w sytuacjach typowych

D – stosowanie wiadomości w sytuacjach problemowych**Poziomy wymagań a ocena szkolna:** Wyróżnia się następujące wymagania programowe:**PODSTAWOWE:** A – zapamiętanie wiadomości B – rozumienie wiadomości C – stosowanie wiadomości w sytuacjach typowych [*konieczne (K), podstawowe (P), rozszerzające (R)*]**PONADPODSTAWOWE:** D – stosowanie wiadomości w sytuacjach problemowych [*dopełniające (D) i wykraczające (W)*]

*Wymagania **konieczne (K)** obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające dalszą naukę, bez których uczeń nie będzie w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych podczas lekcji i wykonywać prostych zadań nawiązujących do sytuacji z życia codziennego.*

*Wymagania **podstawowe (P)** obejmują wymagania z poziomu K oraz wiadomości stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie nauki.*

*Wymagania **rozszerzające (R)** obejmują wymagania z poziomów K i P oraz wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, dotyczące zagadnień bardziej złożonych i nieco trudniejszych, przydatnych na kolejnych poziomach kształcenia.*

*Wymagania **dopełniające (D)** obejmują wymagania z poziomów K, P i R oraz wiadomości i umiejętności złożone dotyczące zadań problemowych o wyższym stopniu trudności.*

*Wymagania **wykraczające (W)** obejmują stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, nietypowych, złożonych.*

Wymagania na poszczególne oceny szkolne:

- ocena dopuszczająca – wymagania z poziomu K,
- ocena dostateczna – wymagania z poziomów K i P,
- ocena dobra – wymagania z poziomów: K, P i R,
- ocena bardzo dobra – wymagania z poziomów: K, P, R i D,
- ocena celująca – wymagania z poziomów: K, P, R, D i W.

Dla uczniów z obniżonymi (z opinia o dostosowaniu do indywidualnych potrzeb): treści podstawy programowej są takie same jak dla pozostałych uczniów; dostosowane są warunki ich prezentowania.

Temat/dział	Wymagania na poszczególne oceny				
	Dopuszczająca [2]	Dostateczna [3]	Dobra [4]	Bardzo dobra [5]	Celująca [6]
	Uczeń:				
Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów	porządkuje, stosując porządek liniowy, obrazki ilustrujące wybrane sytuacje, np. codzienne czynności; porządkuje przygotowane przez nauczyciela obiekty, np. od najdłuższego do najkrótszego	z pomocą nauczyciela analizuje przykładową sytuację problemową; porządkuje, stosując porządek liniowy, teksty ilustrujące wybrane sytuacje, np. codzienne czynności; potrafi uporządkować obiekty ze względu na ich wybrane cechy, np. od najmniejszego do największego czy od najciemniejszego do najjaśniejszego	określa problem i cel do osiągnięcia, analizuje sytuację problemową; stosując porządek liniowy, porządkuje, obrazki i teksty ilustrujące wybrane sytuacje, np. codzienne czynności; wyjaśnia na przykładzie, czym różni się porządek rosnący od malejącego; zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające się na rozwiązanie problemów z życia codziennego i z różnych przedmiotów, np. obliczanie sumy	wie, czym jest porządek sekwencyjny (liniowy); stosując porządek liniowy, porządkuje obrazki i teksty ilustrujące wybrane sytuacje, np. codzienne czynności; formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające rozwiązanie problemów różnych przedmiotów, np. obliczanie sumy.	samodzielnie określa problem, analizuje go i szuka rozwiązania; potrafi samodzielnie zapisać polecenia składające się na rozwiązanie wybranego problemu z matematyki na poziomie klasy VI; bierze udział w konkursach informatycznych
Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera	tworzy program sterujący obiektem graficznym na ekranie; zmienia położenie obiektu o dowolny kąt; pisze prosty program, w którym stosuje powtarzanie poleceń	stosuje w programach polecenia iteracyjne i warunkowe; zapisuje rozwiązanie problemu w postaci programu i sprawdza rozwiązanie dla przykładowych danych; zapisuje w postaci programu algorytm dodawania dwóch liczb	tworzy zmienne i stosuje je do wykonania prostych obliczeń; zapisuje w postaci programu prosty algorytm z warunkami; modyfikuje program; objaśnia działanie programów;	stosuje w programach polecenia wejścia (wprowadzanie danych z klawiatury) i wyjścia (wyprowadzanie wyników na ekran); zapisuje w postaci programu wybrany algorytm z warunkami, np. sprawdzenie, która z dwóch wprowadzonych różnych liczb jest większa;	samodzielnie określa problem i cel do osiągnięcia; tworzy trudniejsze programy na zadany temat; projektuje animowane historyjki i gry według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając z wybranego środowiska programowania; bierze udział w konkursach informatycznych i rozwiązuje

			<p>korzystając z programu edukacyjnego, tworzy animowane postacie; tworzy gry na dwóch poziomach</p>	<p>testuje na komputerze program pod względem zgodności z przyjętymi założeniami; wykorzystuje utworzone samodzielnie animowane postacie w tworzonych projektach; tworzy gry złożone z kilku poziomów; określa warunki przejścia na dany poziom</p>	<p>zadania z konkursów informatycznych</p>
<p>Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym</p>	<p>wykonuje proste obliczenia na kalkulatorze komputerowym; pod kierunkiem nauczyciela wypełnia danymi tabelę arkusza kalkulacyjnego; zaznacza odpowiedni zakres komórek; pod kierunkiem nauczyciela tworzy prostą formułę i wykonuje obliczenia na wprowadzonych danych</p>	<p>wykonuje obliczenia na kalkulatorze komputerowym; zna budowę tabeli arkusza kalkulacyjnego, określa pojęcia: <i>wiersz, kolumna, komórka, zakres komórek, adres komórki, formuła</i>; rozumie, czym jest zakres komórek; wypełnia danymi tabelę arkusza kalkulacyjnego; stosuje funkcję <i>Suma</i> do dodawania liczb zawartych w kolumnie lub wierszu; samodzielnie numeruje komórki w kolumnie lub wierszu;</p>	<p>wymienia elementy okna arkusza kalkulacyjnego; pod kierunkiem nauczyciela tworzy tabelę w arkuszu kalkulacyjnym; potrafi wstawić wiersz lub kolumnę do tabeli arkusza kalkulacyjnego; wykonuje obramowanie komórek tabeli; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje obliczenia, tworząc proste formuły; wprowadza napisy do komórek tabeli; samodzielnie stosuje funkcję SUMA do dodawania liczb zawartych w kolumnie lub wierszu;</p>	<p>samodzielnie tworzy tabelę w arkuszu kalkulacyjnym; samodzielnie wykonuje obramowanie komórek tabeli; samodzielnie tworzy proste formuły do przeprowadzania obliczeń na konkretnych liczbach; wprowadza napisy do komórek tabeli; dostosowuje szerokość kolumn do ich zawartości; analizuje i dostrzega związek między postacią formuły funkcji SUMA na pasku formuły a zakresem zaznaczonych komórek; wykonuje obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, tworząc formuły oparte na adresach komórek;</p>	<p>samodzielnie wprowadza różne rodzaje obramowań komórek tabeli i formatowanie ich zawartości; samodzielnie stosuje inne funkcje dostępne pod przyciskiem Autosumowanie; analizuje formuły tych funkcji; samodzielnie tworzy formuły oparte na adresach komórek; formatuje elementy wykresu; korzysta z różnych rodzajów wykresów; samodzielnie przygotowuje dane do tworzenia wykresu</p>

		<p>pod kierunkiem nauczyciela wpisuje proste formuły do przeprowadzania obliczeń na konkretnych liczbach;</p> <p>wykonuje wykres dla jednej serii danych;</p> <p>wymienia typy wykresów</p>	<p>zna przeznaczenie wykresu kolumnowego i kołowego; tworzy wykres dla dwóch serii danych; umieszcza na wykresie tytuł, legendę i etykiety danych</p>	<p>pod kierunkiem nauczyciela stosuje inne funkcje dostępne pod przyciskiem Autosumowanie;</p> <p>samodzielnie umieszcza na wykresie tytuł, legendę i etykiety danych</p>	
<p>Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – tworzenie prezentacji multimedialnych</p>	<p>wymienia niektóre sposoby prezentowania informacji;</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela wykonuje i zapisuje prostą prezentację składającą się z kilku slajdów</p>	<p>wymienia i omawia sposoby prezentowania informacji;</p> <p>podaje przykłady urządzeń umożliwiających przedstawianie prezentacji;</p> <p>wykonuje i zapisuje prostą prezentację składającą się z kilku slajdów zawierających tekst i grafikę;</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela uruchamia pokaz slajdów</p>	<p>wymienia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej;</p> <p>wykonuje i zapisuje prezentację składającą się z kilku slajdów zawierających tekst i grafikę;</p> <p>dodaje animacje do elementów slajdu;</p> <p>samodzielnie uruchamia pokaz slajdów</p>	<p>omawia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej; omawia urządzenia do przedstawiania prezentacji multimedialnych;</p> <p>dba o zachowanie właściwego doboru kolorów tła i tekstu na slajdzie;</p> <p>dobiera właściwy krój i rozmiar czcionki;</p> <p>prawidłowo rozmieszcza elementy na slajdzie;</p> <p>ustala parametry animacji;</p> <p>dodaje przejścia slajdów</p>	<p>omawia program do wykonywania prezentacji multimedialnych;</p> <p>rozdziela sposoby zapisywania prezentacji i rozpoznaje pliki prezentacji po rozszerzeniach;</p> <p>zapisuje prezentację jako Pokaz programu PowerPoint;</p> <p>korzysta z przycisków akcji;</p> <p>potrafi zmienić kolejność slajdów; stosuje chronometr;</p> <p>potrafi zmienić kolejność animacji na slajdzie</p>
<p>Rozwijanie kompetencji społecznych – zastosowania komputerów</p>	<p>wymienia przynajmniej trzy zastosowania komputera</p> <p>podaje przykład urządzenia ze swojego otoczenia,</p>	<p>podaje przykłady zastosowania komputera w szkole i w domu</p> <p>podaje przykłady urządzeń ze swojego</p>	<p>wskazuje zastosowania komputera w różnych dziedzinach życia</p> <p>podaje przynajmniej dwa przykłady zawodów, w których niezbędne są</p>	<p>wskazuje użyteczność zastosowania komputera do usprawnienia uczenia się;</p> <p>korzysta z programów edukacyjnych;</p>	<p>korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat zastosowań komputera;</p> <p>wyszukuje w Internecie dodatkowe informacje na temat zawodów, w których niezbędne</p>

	opartego na technice komputerowej	otoczenia, opartych na technice komputerowej	kompetencje informatyczne omawia działanie przykładowych urządzeń ze swojego otoczenia, opartych na technice komputerowej	podaje kilka zawodów, w których niezbędne są kompetencje informatyczne podaje przykłady zastosowania komputera w domu; wymienia zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych	są kompetencje informatyczne; określa te kompetencje omawia historię komputerów; wyszukuje w różnych źródłach, w tym w Internecie, informacje na temat najnowszych zastosowań komputerów; omawia zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych
--	-----------------------------------	--	--	--	---

Opracowanie:
Zespół nauczycieli informatyki