

**Wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych. Warunki i tryb uzyskania oceny rocznej wyższej niż przewidywana. Przedmiotowe zasady oceniania z informatyki w klasie szóstej „Lubię to!” wyd. Nowa Era**

opracowała: Joanna Pakos

**I. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności.**

Ocenie podlegają: ćwiczenia praktyczne, sprawdziany, kartkówki, odpowiedzi ustne, prace domowe, praca na lekcji, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.

1. **Ćwiczenia praktyczne** obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:
  - wartość merytoryczną,
  - stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia,
  - dokładność wykonania polecenia,
  - indywidualne rozwiązania zastosowane przez ucznia,
  - staranność i estetykę.
2. **Sprawdziany** są przeprowadzane w formie pisemnej i praktycznej, a ich celem jest sprawdzenie wiedzy i umiejętności ucznia.
  - Sprawdzian planuje się na zakończenie działu.
  - Uczeń jest informowany o planowanym sprawdzianie z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem.
  - Przed sprawdzianem nauczyciel podaje jego zakres programowy.
  - Sprawdzian może poprzedzać lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu.
  - Kryteria oceniania sprawdzianu, jego poprawy oraz sposób przechowywania prac są zgodne z WSO.
  - Sprawdzian umożliwia sprawdzenie wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych, od koniecznych do wykraczających.
  - Zadania ze sprawdzianu są przez nauczyciela omawiane po oddaniu prac.
3. **Kartkówki** są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiedzy i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech).
  - Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki.
  - Kartkówka powinna być tak skonstruowana, aby uczeń mógł wykonać wszystkie polecenia w czasie nie dłuższym niż 15 minut.
  - Kartkówka jest oceniana w skali punktowej, a liczba punktów jest przeliczana na ocenę zgodnie z zasadami WSO.
  - Zasady przechowywania kartkówek reguluje WSO.
4. **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie omawianego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:
  - zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
  - właściwe posługiwanie się pojęciami,

- zawartość merytoryczną wypowiedzi,
  - sposób formułowania wypowiedzi.
5. **Praca domowa** jest praktyczną, pisemną lub ustną formą ćwiczenia umiejętności i utrwalania wiadomości zdobytych przez ucznia podczas lekcji.
    - Pracę domową uczeń wykonuje na komputerze (i zapisuje ją w odpowiednim miejscu wskazanym przez nauczyciela) lub w innej formie zleconej przez nauczyciela.
    - Brak pracy domowej jest oceniany zgodnie z umową między nauczycielem a uczniami, z uwzględnieniem zapisów WSO.
    - Błędnie wykonana praca domowa jest dla nauczyciela sygnałem mówiącym o konieczności wprowadzenia dodatkowych ćwiczeń utrwalających umiejętności i nie może być oceniona negatywnie.
    - Przy wystawianiu oceny za pracę domową nauczyciel bierze pod uwagę samodzielność, poprawność i estetykę wykonania.
  6. **Aktywność i praca ucznia na lekcji są oceniane** zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów.
    - 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, inicjatywę przy rozwiązywaniu problemów, znalezienie nieszablonowych rozwiązań.
    - Minus uczeń może uzyskać m.in. za nieprzygotowanie do lekcji (np. brak podręcznika, plików potrzebnych do wykonania zadania).
    - Sposób przeliczania plusów i minusów na oceny jest zgodny z umową między nauczycielem a uczniami, z uwzględnieniem zapisów WSO.
  7. **Prace dodatkowe** obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji. Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.:
    - wartość merytoryczną pracy,
    - stopień zaangażowania w wykonanie pracy,
    - estetykę wykonania,
    - wkład pracy ucznia,
    - sposób prezentacji,
    - oryginalność i pomysłowość pracy.
  8. **Szczególne osiągnięcia** uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych (szkolnych i międzyszkolnych), są oceniane.

## II. Kryteria wystawiania ocen po I semestrze oraz na koniec roku szkolnego.

1. Klasyfikacje semestralna i roczna polegają na podsumowaniu osiągnięć edukacyjnych ucznia oraz ustaleniu oceny klasyfikacyjnej.
2. Zgodnie z zapisami WSO nauczyciele na początku każdego roku szkolnego informują uczniów oraz ich rodziców/opiekunów prawnych o:
  - wymaganiach edukacyjnych, które trzeba spełnić, aby uzyskać poszczególne śródroczne i roczne oceny klasyfikacyjne z informatyki,
  - sposobach sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów,
  - trybie odwołania się od wystawionej oceny klasyfikacyjnej.
3. Przy wystawianiu ocen śródrocznej lub rocznej nauczyciel bierze pod uwagę stopień opanowania wiadomości z poszczególnych działów tematycznych, oceniany na podstawie wymienionych w punkcie drugim różnych form sprawdzania wiedzy i umiejętności.

### III. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen.

1. Sprawdziany teoretyczne lub sprawdziany praktycznych umiejętności w zakresie pracy na komputerze są obowiązkowe. Oceny z tych sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać raz w semestrze, po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem.
2. Oceny ze sprawdzianów praktycznych i teoretycznych wyższe niż ocena dopuszczająca nie podlegają poprawie.
3. Ocen z kartkówki i odpowiedzi ustnych nie można poprawić.
4. Nauczyciel informuje ucznia o ocenie z ostatniej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.
5. Rodzice/opiekunowie prawni mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępach w pracy ucznia podczas indywidualnych kontaktów z nauczycielem.
6. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach (wynikające np. z nieobecności), biorąc udział w zajęciach wyrównawczych lub drogą indywidualnych konsultacji z nauczycielem (także online).
7. W przypadku ponad 50% nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach, które uniemożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny semestralnej lub końcowej, należy stosować przepisy WSO.
8. Sposób poprawiania klasyfikacyjnej oceny semestralnej lub rocznej regulują przepisy WSO i rozporządzenia MEN.

### IV. Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 6 szkoły podstawowej.

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczniów:
  - ustala metodę wyszukiwania najmniejszej i największej liczby z podanego zbioru,
  - ustala metodę wyszukiwania określonej liczby w podanym zbiorze.
4. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczniów:
  - omawia możliwe zastosowania arkusza kalkulacyjnego,
  - opisuje budowę arkusza kalkulacyjnego,
  - wprowadza dane do arkusza kalkulacyjnego,
  - wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do obliczeń,
  - zmienia układ kolumn i wierszy tabeli,
  - formatuje czcionkę i wygląd tabeli,
  - sortuje dane w tabeli w określonym porządku,
  - wypełnia automatycznie komórki serią danych,
  - wyróżnia określone dane w komórkach przy pomocy formatowania warunkowego,
  - samodzielnie tworzy proste formuły obliczeniowe,
  - stosuje formuły **SUMA** oraz **ŚREDNIA** w wykonywanych obliczeniach,
  - prezentuje na wykresach dane z arkusza kalkulacyjnego,
  - zmienia wygląd wstawionego wykresu,
  - dobiera odpowiedni typ wykresu do prezentowanych danych,
  - wyjaśnia zasadę działania chmury internetowej,
  - zakłada foldery w chmurze internetowej do porządkowania gromadzonych w niej danych,
  - tworzy, edytuje i formatuje dokumenty bezpośrednio w chmurze internetowej,
  - udostępnia dokumenty znajdujące się w chmurze,
  - samodzielnie rysuje tło oraz duszki do projektu w programie Scratch,

- buduje skrypty określające początkowy wygląd sceny i umieszczonych na niej elementów,
  - buduje skrypty wysyłające i odbierające komunikaty do sterowania grą tworzoną w programie Scratch,
  - tworzy prostą grę zręcznościową w programie Scratch,
  - wykorzystuje zmienne w projektach tworzonych w programie Scratch,
  - tworzy w programie Scratch skrypt wyszukujący największą i najmniejszą liczbę z podanego zbioru,
  - tworzy w programie Scratch skrypt wyszukujący określoną liczbę w podanym zbiorze,
  - omawia budowę interfejsu programu GIMP,
  - wyjaśnia zasadę działania warstw w obrazach tworzonych w programie GIMP,
  - tworzy i edytuje obrazy w programie GIMP, wykorzystując narzędzia z przybornika programu,
  - wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP,
  - używa programu GIMP do tworzenia fotomontaży,
  - retuszuje zdjęcia, korzystając z programu GIMP,
  - zapisuje efekty pracy we wskazanym miejscu,
  - porządkuje zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach.
5. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:
- właściwie interpretuje komunikaty komputera i odpowiednio na nie reaguje,
  - wykorzystuje pomoc dostępną w programach,
  - właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
  - wyjaśnia zasadę działania poczty elektronicznej,
  - omawia elementy, z których składa się adres poczty elektronicznej,
  - samodzielnie zakłada konto poczty elektronicznej w jednym z popularnych serwisów,
  - omawia wygląd interfejsu konta pocztowego,
  - wysyła wiadomości za pomocą poczty elektronicznej,
  - korzysta z komunikatorów internetowych,
  - zapisuje tworzone projekty w różnych formatach.
6. 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,
  - przestrzega zasad netykiety, komunikując się z innymi osobami za pomocą internetu,
  - udostępnia dokumenty i foldery zgromadzone w chmurze internetowej,
  - współpracuje z innymi osobami, edytując dokumenty w chmurze internetowej,
  - wykorzystuje serwis internetowy Scratcha do dzielenia się swoimi projektami z innymi członkami tej społeczności oraz do wyszukiwania pomysłów na własne projekty.
7. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczeń:
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
  - stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
  - przestrzega zasad bezpiecznej komunikacji internetowej.

## V. Zasady i ogólne kryteria oceniania.

### Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:

- ma wiedzę i umiejętności wykraczające poza zakres realizowanego programu nauczania;
- pomysłowo i oryginalnie rozwiązuje nietypowe zadania;
- demonstruje biegłość i sprawność w wykorzystaniu zdobytej wiedzy;
- bierze udział i osiąga sukcesy w konkursach wykorzystując technologię informacyjną i komunikacyjną

### Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:

- opanował pełen zakres wiadomości i umiejętności przewidzianych programem nauczania;
- przejawia zainteresowanie przedmiotem;
- samodzielnie rozwiązuje problemy;
- biegle i poprawnie posługuje się terminologią informatyczną;
- samodzielnie rozwiązuje problemy wynikające w trakcie wykonywania zadań programowych.

### Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który:

- dobrze opanował zakres wiadomości i umiejętności przewidzianych programem nauczania;
- posługuje się terminologią informatyczną;
- ma trudności z samodzielnym formułowaniem problemu;
- samodzielnie rozwiązuje większość problemów i zadań nietrudnych, z pomocą nauczyciela rozwiązuje problemy trudne ;

### Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:

- w sposób zadowalający opanował zakres wiadomości i umiejętności przewidzianych programem nauczania;
- zna terminologię informatyczną, ale ma trudności z jej używaniem;
- głównie przy pomocy innych osób rozwiązuje problemy wynikające w trakcie wykonywania zadań programowych.

### Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- w niewielkim stopniu opanował zakres wiadomości i umiejętności przewidzianych programem nauczania;
- częściowo zna terminologię informatyczną, ale nie potrafi jej zastosować;
- zadaną pracę wykonuje z pomocą nauczyciela, ma problemy przy pracy w najprostszych aplikacjach.

### Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:

- nie opanował zakresu wiadomości i umiejętności przewidzianych programem nauczania;
- nie zna terminologii informatycznej;
- nie umie rozwiązać podstawowych problemów wymagających zastosowania omawianych na lekcji programów komputerowych;
- nie wykazuje żadnego zainteresowania przedmiotem.

## VI. Wymagania na poszczególne oceny

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

**Wymagania na ocenę celującą** obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> <li>wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju,</li> <li>zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego,</li> <li>formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym,</li> <li>wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły,</li> <li>wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego,</li> <li>tworzy i wysyła wiadomość e-mail,</li> <li>komunikuje się ze znajomymi, korzystając z programu Skype,</li> <li>umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive lub innej chmurze internetowej,</li> <li>tworzy foldery w usłudze OneDrive,</li> <li>buduje w Scratchu proste skrypty określające początkowy wygląd sceny,</li> <li>buduje w Scratchu skrypty określające początkowy wygląd duszków umieszczonych na scenie,</li> <li>tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy,</li> <li>wykorzystuje blok z napisami „zapytaj” oraz „i czekaj” do wprowadzania danych i nadawania wartości zmiennym,</li> <li>tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a>,</li> <li>tworzy proste obrazy w programie GIMP,</li> <li>zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego,</li> <li>wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie,</li> <li>tworzy formuły, korzystając z adresów komórek,</li> <li>formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego,</li> <li>zakłada konto poczty elektronicznej,</li> <li>stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej,</li> <li>przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w internecie,</li> <li>tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDrive,</li> <li>tworzy w Scratchu własne tło sceny,</li> <li>tworzy w Scratchu własne duszki,</li> <li>buduje w Scratchu skrypty zmieniające wygląd duszka po jego kliknięciu,</li> <li>buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym,</li> <li>wykorzystuje bloki z kategorii <b>Wyrażenia</b> do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki,</li> <li>zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,</li> <li>wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje nowe arkusze do skoroszytu,</li> <li>kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie,</li> <li>sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku,</li> <li>wykorzystuje formuły <b>SUMA</b> oraz <b>ŚREDNIA</b> do wykonywania obliczeń,</li> <li>dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego,</li> <li>wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji <b>Do wiadomości</b> oraz <b>Ukryte do wiadomości</b>,</li> <li>korzysta z wyszukiwarki programu Skype,</li> <li>dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive,</li> <li>buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty,</li> <li>buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty,</li> <li>wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń,</li> <li>wykorzystuje blok decyzyjny z napisami „jeżeli” i „to” lub „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie” do wykonywania poleceń w zależności od tego, czy określony warunek został spełniony,</li> <li>wykorzystuje bloki z kategorii <b>Wyrażenia</b> do</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie,</li> <li>zmienia kolory kart arkuszy w skoroszycie,</li> <li>wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z <b>Formatowania warunkowego</b>,</li> <li>stosuje <b>Sortowanie niestandardowe</b>, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów,</li> <li>tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny,</li> <li>dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych,</li> <li>wykorzystuje narzędzie <b>Kontakty</b> do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej,</li> <li>instaluje program Skype na komputerze i loguje się do niego za pomocą utworzonego wcześniej konta,</li> <li>udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi podczas edycji dokumentów,</li> <li>tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową,</li> <li>buduje w Scratchu skrypty wyszukujące najmniejszą i największą liczbę w danym zbiorze,</li> <li>buduje w Scratchu skrypt wyszukujący określoną liczbę w danym zbiorze,</li> <li>samodzielnie modyfikuje</li> </ul>

<p>obrazów w programie GIMP.</p>	<p>programie GIMP,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• doбира narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć,</li> <li>• kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw.</li> </ul>	<p>tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,</li> <li>• podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi,</li> <li>• wykorzystuje w programie GIMP narzędzie <b>Rozmycie Gaussa</b>, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu.</li> </ul>	<p>projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dostosowuje stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty,</li> <li>• tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy.</li> </ul>
----------------------------------	--	---	---