

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny szkolne, sposoby sprawdzania osiągnięć uczniów z informatyki w klasie VI

Ocenie podlegają: ćwiczenia praktyczne (między innymi umiejętność logowania do dziennika Librus oraz do Padleta), odpowiedzi ustne (wiadomości), praca na lekcji (aktywność), prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.

- 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.
- 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.
- Aktywność i praca na lekcji:**
 - wykonywanie poleceń i dyscyplina pracy,
 - umiejętność pracy z zeszytem wirtualnym,
 - umiejętność pracy z dziennikiem Librus,
 - umiejętność logowania.
- 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.
- Szczególne osiągnięcia uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych (szkolnych i pozaszkolnych).
 - konkursy,
 - olimpiady.

Wymagania na poszczególne oceny

Wymagania na **ocenę celującą (6)** obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocenę bardzo dobrą (5) otrzymuje uczeń, który:

- zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie,
- zmienia kolory kart arkuszy w skoroszycie,
- wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z Formatowania warunkowego,
- stosuje Sortowanie niestandardowe, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów,
- tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny,
- dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych,
- wykorzystuje narzędzie Kontakty do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej,
- udostępnia dokumenty utworzone w chmurze koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi podczas edycji dokumentów,

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny szkolne, sposoby sprawdzania osiągnięć uczniów z informatyki w klasie VI

- tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową,
- buduje w Scratchu skrypty wyszukujące najmniejszą i największą liczbę w danym zbiorze,
- buduje w Scratchu skrypt wyszukujący określoną liczbę w danym zbiorze,
- samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,
- dostosowuje stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty,
- tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy.

Ocenę dobrą (4) otrzymuje uczeń, który:

- dodaje nowe arkusze do skoroszytu,
- kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszytcie,
- sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku,
- wykorzystuje formuły SUMA oraz ŚREDNIA do wykonywania obliczeń,
- dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego,
- wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości,
- dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w chmurze,
- buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty,
- buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty,
- wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń,
- 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,
- wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki,
- udostępni skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,
- podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi,
- wykorzystuje w programie GIMP narzędzie Rozmycie Gaussa, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu.

Ocenę dostateczną (3) otrzymuje uczeń, który:

- zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego,
- wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie,
- tworzy formuły, korzystając z adresów komórek,
- formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego,
- zakłada konto poczty elektronicznej,
- stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej,
- przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w internecie,
- tworzy dokumenty bezpośrednio w chmurze,
- tworzy w Scratchu własne tło sceny,
- tworzy w Scratchu własne duszki,
- buduje w Scratchu skrypty zmieniające wygląd duszka po jego kliknięciu,
- buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym,
- wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki,
- zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,
- wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP,
- dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć,
- kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw.

Ocenę dopuszczającą (2) otrzymuje uczeń, który:

- wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju,
- zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego,
- formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym,

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny szkolne, sposoby sprawdzania osiągnięć uczniów z informatyki w klasie VI

- wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły,
- wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego,
- tworzy i wysyła wiadomość e-mail,
- komunikuje się ze znajomymi, korzystając z komunikatorów,
- umieszcza własne pliki w chmurze lub innej chmurze internetowej,
- tworzy foldery w usłudze chmurze,
- buduje w Scratchu proste skrypty określające początkowy wygląd sceny,
- buduje w Scratchu skrypty określające początkowy wygląd duszków umieszczonych na scenie,
- tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy,
- wykorzystuje blok z napisami „zapytaj” oraz „i czekaj” do wprowadzania danych i nadawania wartości zmiennym,
- tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony <https://scratch.mit.edu>,
- tworzy proste obrazy w programie GIMP,
- zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP.

Uczeń może starać się o podwyższenie oceny z przedmiotu informatyka gdy nie posiada godzin nieusprawiedliwionych, a także spełnienia wymagania zapisane w Statucie Szkoły.