

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie VI szkoły podstawowej

Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

Ocenie podlegają: prace klasowe (sprawdziany), testy online, kartkówki, ćwiczenia praktyczne, odpowiedzi ustne, prace domowe, praca ucznia na lekcji, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.

Prace klasowe (sprawdziany) są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia.

- Pracę klasową planuje się na zakończenie działu, który obejmuje treści teoretyczne.
- Uczeń jest informowany o planowanej pracy klasowej z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem
- Przed pracą klasową nauczyciel podaje jej zakres programowy.
- Pracę klasową może poprzedzać lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu.
- Praca klasowa umożliwia sprawdzenie wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych,
- od koniecznego do wykraczającego.
- Zadania z pracy klasowej są przez nauczyciela omawiane i poprawiane po oddaniu prac.

Kartkówki są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości 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.

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,
- staranność i estetykę.

Odpowiedź ustna obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:

- zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
- właściwe posługiwanie się pojęciami,
- zawartość merytoryczną wypowiedzi,
- sposób formułowania wypowiedzi.

Praca domowa jest 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, np. pulpit, moje dokumenty), w zeszycie, w zbiorze zadań lub w formie zleconej przez nauczyciela.
- Brak pracy domowej jest oceniany zgodnie z umową między nauczycielem a uczniami,
- Przy wystawianiu oceny za pracę domową nauczyciel bierze pod uwagę samodzielność, poprawność i estetykę wykonania.

Aktywność i praca ucznia na lekcji są oceniane, zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów.

- 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.

Prace dodatkowe obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, przygotowanie gazetki szkolnej, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji (np. multimedialnej). 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 międzyszkolnych), są oceniane zgodnie z zasadami zapisanymi w WSO.

Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

- Sprawdziany teoretyczne lub sprawdziany praktycznych umiejętności pracy na komputerze są obowiązkowe. Oceny z tych sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać raz w semestrze, po terminie nie dłuższym niż dwa tygodnie od momentu wpisania oceny do dziennika.
- Oceny ze sprawdzianów praktycznych i teoretycznych wyższe niż ocena dopuszczająca nie podlegają poprawie.
- Ocen z kartkówek, odpowiedzi ustnych i ćwiczeń praktycznych nie można poprawić.
- Nauczyciel informuje ucznia o otrzymanej ocenie z bieżącej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.
- Rodzice/opiekunowie prawni mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępach w pracy ucznia podczas indywidualnych kontaktów z nauczycielem np. poprzez dziennik elektroniczny.
- 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). Czas w jakim powinien to zrobić wynosi 2 tygodnie od momentu powrotu do szkoły. W przypadku gdy uczeń nie uzupełni brakujących ocen – nauczyciel uwzględnia ten fakt przy wystawianiu oceny na I półrocze oraz oceny końcowo rocznej.
- W przypadku ponad 50% nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach lub tylko jednej oceny częściowej, które uniemożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny semestralnej lub końcowej, uczeń może być nieklasyfikowany.
- Sposób poprawiania klasyfikacyjnej oceny semestralnej lub rocznej regulują przepisy WSO i rozporządzenia MEN

W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:

- ustala metodę wyszukiwania najmniejszej i największej liczby z podanego zbioru,

- ustala metodę wyszukiwania określonej liczby w podanym zbiorze.

W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:

- 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 stworzoną 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.

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.

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.

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.

Dostosowanie wymagań

U uczniów ze szczególnymi trudnościami w przyswajaniu wiadomości i opanowywaniu umiejętności praktycznych z przedmiotu obniża się poziom wymagań stosownie do ich możliwości.

Ustalanie przewidywanej śródrocznej i rocznej oceny klasyfikacyjnej

- Przy wystawianiu oceny śródrocznej (rocznej) nauczyciel uwzględnia postępy ucznia.
- Oceny śródroczna i roczna z techniki nie mają wpływu na ocenę klasyfikacyjną z zachowania.
- Ocena śródroczna jest ustalona ze wszystkich ocen cząstkowych z pierwszego półrocza, natomiast przy ustalaniu oceny rocznej bierze się pod uwagę ocenę śródroczną oraz wszystkie oceny cząstkowe uzyskane przez ucznia w drugim półroczu.

Ocena śródroczna i roczna nie jest średnią arytmetyczną ocen bieżących. Wymagania na każdy stopień wyższy niż dopuszczający obejmują również wymagania na stopień poprzedni.

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych. Ponadto uczeń bierze udział w konkursach przedmiotowych reprezentując szkołę, np. informatyczne, konkursy fotograficzne, osiąga w nich wysokie wyniki oraz wykonuje dodatkowe projekty we wcześniejszym uzgodnieniu z nauczycielem.

Stopień dopuszczający - uczeń:

- wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju,
- zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego,
- formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym,
- 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 programu Skype,
- umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive lub innej chmurze internetowej,
- tworzy foldery w usłudze OneDrive,
- 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

Stopień dostateczny - uczeń:

- 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 usłudze OneDrive,
- 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.

Stopień dobry - uczeń

- dodaje nowe arkusze do skoroszytu,
- kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie,
- 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,
- korzysta z wyszukiwarki programu Skype,
- dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive,
- 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,
- udostępnia 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.

Stopień bardzo dobry - uczeń

- 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,
- instaluje program Skype na komputerze i loguje się do niego za pomocą utworzonego wcześniej konta,
- udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi podczas edycji dokumentów,
- 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.