

# Kryteria i wymagania na poszczególne oceny - informatyka kl. VI

## 1. Ogólne zasady oceniania uczniów

1. Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności. Nauczyciel powinien analizować i oceniać poziom wiedzy i umiejętności ucznia w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanych w szkole programów nauczania (opracowanych zgodnie z podstawą programową danego przedmiotu).
2. Nauczyciel ma za zadanie:
  - informować ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych oraz o postępach w tym zakresie,
  - pomagać uczniowi w samodzielnym planowaniu jego rozwoju,
  - motywować ucznia do dalszych postępów w nauce,
  - informować rodziców (opiekunów prawnych) o postępach, trudnościach w nauce oraz specjalnych uzdolnieniach ucznia.
3. Oceny są jawne dla ucznia i jego rodziców (opiekunów prawnych).
4. Na wniosek ucznia lub jego rodziców (opiekunów prawnych) sprawdzone i ocenione pisemne prace kontrolne są udostępniane do wglądu uczniowi lub jego rodzicom (opiekunom prawnym).

## 2. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

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

**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.
- Kartkówka jest oceniana w skali punktowej, a liczba punktów jest przeliczana na ocenę zgodnie z zasadami WSO.

**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,

**Praca domowa** jest pisemną lub ustną formą ćwiczenia umiejętności i utrwalania wiadomości zdobytych przez ucznia podczas lekcji.

- Pracę domową uczeń wykonuje na komputerze, w zeszycie lub w innej formie zleconej przez nauczyciela.

- Brak pracy domowej jest oceniany zgodnie z umową między nauczycielem a uczniami, z uwzględnieniem zapisów WSO.
- Przy wystawianiu oceny za pracę domową nauczyciel bierze pod uwagę: samodzielność, poprawność i estetykę wykonania.

**Aktywność i praca ucznia na lekcji** są oceniane (jeśli WSO nie stanowi inaczej), zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów lub oceny.

- 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.
- Minus uczeń może uzyskać m.in. za nieprzygotowanie do lekcji (np. brak podręcznika, zeszytu, plików potrzebnych do wykonania zadania), brak zaangażowania na lekcji.
- Sposób przeliczania plusów i minusów na oceny jest zgodny z umową między nauczycielem a uczniami, z uwzględnieniem zapisów WSO.

**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.

**Szczegółne osiągnięcia** uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych (szkolnych i międzyszkolnych), są oceniane zgodnie z zasadami zapisanymi w WSO.

## KRYTERIA OCENIANIA

100% stopień celujący,

99% - 90% stopień bardzo dobry,

89% - 70% stopień dobry,

69% - 50% stopień dostateczny,

49% - 31% stopień dopuszczający.

### 3. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

1. Ocenę /ndst./ z kartkówki, odpowiedzi ustnych i ćwiczeń praktycznych można poprawić.
2. Nauczyciel informuje ucznia o otrzymanej ocenie z ostatniej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.
3. Rodzice (opiekunowie prawni) mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępach w pracy ucznia podczas indywidualnych

kontaktów z nauczycielem /według harmonogramu spotkań przyjętych przez szkołę/.

4. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach np. nieobecność, biorąc udział w zajęciach wyrównawczych lub drogą indywidualnych konsultacji z nauczycielem.
5. W przypadku ponad 50 % nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach, które umożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny półrocznej lub końcoworocznej, należy stosować przepisy WSO.
6. Sposób poprawiania klasyfikacyjnej oceny półrocznej lub rocznej regulują przepisy WSO i rozporządzenia MEN.

Wymagania zamieszczone zostały dostosowane do poszczególnych jednostek lekcyjnych i mają na celu ułatwienie planowania lekcji i oceniania uczniów. Są one propozycja, którą nauczyciel może zmodyfikować stosownie do możliwości swojego zespołu klasowego.

WYMAGANIA EDUKACYJNE NA OCENĘ ŚRÓDROCZNĄ						
Temat w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
<b>Dział 1. Nie tylko kalkulator. Odwiedzamy świat tabel i wykresów w programie MS Excel</b>						
<b>1.1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel</b>	1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu MS Excel	wprowadza dane do komórek zmienia szerokość kolumn	formatuje komórki	dodaje arkusze do skoroszytu kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy	zmienia nazwy arkuszy zmienia kolory kart arkuszy	przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. <b>Scal i wyśrodkuj</b>
<b>1.2. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych</b>	2. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach	wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby	porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych	używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium	wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia określonych danych korzysta z opcji <b>Filtruj</b> , aby pokazać tylko niektóre dane
<b>1.3. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel</b>	3. i 4. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie MS Excel	tworzy własne formuły do obliczeń	w tworzonych formułach wykorzystuje adresy komórek	wykonuje obliczenia, korzystając z formuł <b>SUMA</b> oraz <b>ŚREDNIA</b>	korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu	wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI)
<b>1.4. Demokratyczne wybory. O</b>	5. i 6. Demokratyczne wybory. O	prezentuje dane na wykresie	zmienia wygląd wykresu	dodaje lub usuwa elementy wykresu	dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych	analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje

tworzeniu wykresów	tworzeniu wykresów				danych	
--------------------	--------------------	--	--	--	--------	--

Dział 2. Sieciowe pogaduszki. O poczcie internetowej i wirtualnej komunikacji						
2.1. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	7 i 8. Bez koperty i znaczka. Poczta elektroniczna i zasady właściwego zachowania w sieci	wysyła wiadomość elektroniczną	tworzy konto poczty elektronicznej w jednym z popularnych serwisów	wysyła wiadomości do więcej niż jednego odbiorcy wykorzystuje pola <b>Do wiadomości</b> oraz <b>Ukryte do wiadomości</b> podczas wpisywania adresów odbiorców	zapisuje wybrane adresy e-mail, korzystając z funkcji <b>Kontakty</b> serwisu pocztowego	przesyła dokumenty jako załączniki do wiadomości e- mail
2.2. Rozmowy w sieci. O szybkiej komunikacji w internecie	9. i 10. Rozmowy w sieci. O szybkiej komunikacji w internecie	wykorzystuje program Skype do komunikacji ze znajomymi	omawia niebezpieczeństwa związane z komunikacją internetową	podczas komunikacji internetowej stosuje się do zasad bezpieczeństwa w internecie wyszukuje znajomych, korzystając z bazy kontaktów programu Skype	opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo instaluje program Skype na komputerze	wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami
2.3. Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów	11. i 12. Chmura w internecie. O usłudze OneDrive i współtworzeniu dokumentów	przesyła plik do usługi OneDrive tworzy folder w usłudze OneDrive	tworzy dokumenty tekstowe, korzystając z programów dostępnych bezpośrednio w usłudze OneDrive	dodaje obrazy do dokumentów tekstowych tworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive	udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive edytuje z innymi w tym samym czasie dokument utworzony w usłudze OneDrive	wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze internetowej do gromadzenia materiałów oraz wykonywania szkolnych projektów
2.4. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe	13. i 14. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe	tworzy dokumenty w usłudze OneDrive udostępnia innym dokumenty utworzone w usłudze OneDrive współpracuje z innymi podczas edycji dokumentów w usłudze OneDrive gromadzi materiały do wspólnego projektu w usłudze OneDrive				
WYMAGANIA EDUKACYJNE NA OCENĘ ROCZNĄ Z UWZGLĘDNIENIEM OCENY ŚRÓDROCZNEJ						
Dział 3. Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu Scratch						
3.1. Do biegu,	15. i 16. Do	buduje skrypty określające	tworzy własne tło sceny tworzy własne duszki	buduje skrypty	tworzy prostą	edytuje utworzoną grę,

<b>gotowi, start!</b> <b>Komunikaty w</b> <b>programie Scratch</b>	biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch	początkowy wygląd sceny		nadające komunikaty buduje skrypty odbierające komunikaty	grę zręcznościową	dodając wymyślone przez siebie elementy
--	--	----------------------------	--	--	----------------------	--

<b>3.2. Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby</b>	17. i 18. Co jest naj... O wyszukiwaniu najmniejszej i największej liczby	tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach	buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości	wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli”	buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze	buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego przedmiotu
<b>3.3. Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?</b>	19. i 20. Trafiony, zatopiony. Jak wyszukać podany element w zbiorze?	wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej	sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii <b>Wyrażenia</b>	buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek	buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę	tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb
<b>3.4. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha</b>	21. i 22. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	wykorzystuje serwis <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a> do budowania skryptów w programie Scratch	zakłada konto w serwisie <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a>	udostępnia własne skrypty w serwisie <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a>	korzysta z projektów umieszczonych w serwisie <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a> , modyfikując je według własnych pomysłów	zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a> i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu
<b>Dział 4. Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP</b>						
<b>4.1. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw</b>	23. i 24. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw	tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu	pracuje na warstwach	zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP	modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt	podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki świadomie wykorzystuje warstwy, tworząc obrazy
<b>4.2. Zdjęć cięcie- gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć</b>	25., 26. i 27. Zdjęć cięcie- gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć	kopiuje fragmenty obrazu i wkleja na różne warstwy	rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia <b>Rozmycie Gaussa</b>	wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży	tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wklejając własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu
<b>4.3. Czar</b>	28. i 29. Czar	tworzy obrazy w programie GIMP				

<b>szkolnych lat.</b> <b>Przygotowanie</b> <b>pamiątkowego</b> <b>obrazu – zadanie</b> <b>projektowe</b>	szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe	wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP wykorzystuje chmurę internetową i pocztę elektroniczną do pracy przy wspólnym projekcie
--	---	--