

INFORMATYKA rok szkolny 2019/2020

Wymagania programowe i przedmiotowe zasady oraz kryteria oceniania w klasach szóstych

Nauczyciel – mgr Izabela Guzy

Program nauczania ogólnego Informatyki w klasach 4 – 6 szkoły podstawowej „Lubię to?” autorstwa Michała Kęski

Podręcznik – „Lubię to!” – autor Michał Kęska – wydawnictwo NOWA ERA nr dopuszczenia 847/3/2018

Zasady oceniania

1. Podstawą do wystawienia z informatyki oceny za pierwsze półrocze oraz oceny rocznej jest średnia ważona liczona dla wszystkich ocen zaplanowanych w danym półroczu. W przypadku braku którejkolwiek z ocen, nauczyciel do średniej ważonej liczy 0. (Wyjątek jest przedstawiony w p.6).
2. Każdej wystawianej ocenie przyporządkowuje się liczbę naturalną, oznaczając jej wagę (istotność) w hierarchii ocen.
3. Wagi ocen za poszczególne formy aktywności na lekcjach przedstawiają się następująco:

Forma aktywności	częstotliwość oceniania	waga oceny
ćwiczenia realizowane na lekcji (przykład proponowany przez n-la to poziom oceny bardzo dobrej , na celujący trzeba się wykazać twórczą inwencją)	na bieżąco	1
niezapowiedziane kartkówki z ostatniego tematu (max ocena bardzo dobra)	według potrzeb	2
zapowiedziane sprawdziany praktyczne i teoretyczne (po zakończeniu działu)	zawsze po zakończeniu działu	4
ćwiczenia dodatkowe (ocena bardzo dobra jest wystawiana za trzy poprawne wykonane ćwiczenia dodatkowe wykonywane przez ucznia, który wcześniej ukończył bieżącą pracę na lekcji)	na bieżąco	3
zeszyt przedmiotowy	raz w półroczu	4

4. Ocenę roczną wystawia się na podstawie ocen uzyskanych przez ucznia w II półroczu oraz oceny za I półrocze liczonej jako ocena częściowa z wagą 6.
5. **Uczeń ubiegający się śródroczną lub końcoworoczną ocenę celującą:**
 - a. **nie może mieć jakichkolwiek brakujących ocen częściowych,**
 - b. **ze sprawdzianów musi mieć ocenę bardzo dobrą,**
 - c. **musi mieć całkowicie uzupełniony zeszyt przedmiotowy,**
 - d. **w wyznaczonych terminach musi przedłożyć rzetelnie, bezbłędnie wykonane prace dodatkowe,** których w I półroczu będzie 3 (w październiku, listopadzie i grudniu), a w II – 4 (w lutym, marcu, kwietniu i maju).
6. W odniesieniu do oceny bardzo dobrej, dopuszcza się brak jednej oceny częściowej z ćwiczenia na lekcji – obowiązkowo trzeba uzupełnić oceny ze sprawdzianów i kartkówek – musi to być ocena co najmniej dobra. Ocenę co najmniej dobrą musi również uzyskać za prowadzenie zeszytu przedmiotowego.

7. Każdą ocenę uczeń może poprawić oraz brakującą uzupełnić w terminie nie dłuższym niż **4 tygodnie**. W szczególnych sytuacjach losowych dokonywane są inne ustalenia.
8. Za w pełni uzupełniony zeszyt przedmiotowy uczeń otrzymuje ocenę celującą. Braki powodują obniżenie oceny – ustala się ją według ogólnie przyjętej skali procentowej.
9. **Uczeń ma prawo ubiegać się o podwyższenie (o jeden stopień) przewidywanej oceny śródrocznej i końcowej ale tylko w przypadku, gdy spełni następujące warunki:**
 - a. prezentuje pozytywną postawę ucznia i stosunek do obowiązków szkolnych,
 - b. w trakcie roku szkolnego w wyznaczonym terminie poprawiał ewentualne oceny niedostateczne ze sprawdzianów,
 - c. z tytułu usprawiedliwionej nieobecności uregulował w terminie wszystkie zaległości,
 - d. posiada uzupełniony co najmniej na poziomie oceny „dobry” zeszyt przedmiotowy.
 - e. w przypadku chęci poprawy oceny bardzo dobrej na celującą spełnił warunki opisane w p. 5 a, b, c, d
10. Indywidualnie z każdym wnioskującym uczniem nauczyciel ustala, jak przebiegać będzie procedura poprawy oceny. **Wyniki poprawy muszą dawać podstawę do podwyższenia oceny.**
11. Średniej ważonej przyporządkowuje się ocenę szkolną następująco:

średnia	ocena
od 5,51	celujący
od 4,51 do 5,50	bardzo dobry
od 3,51 do 4,50	dobry
od 2,51 do 3,50	dostateczny
od 1,51 do 2,50	dopuszczający
poniżej 1,50	niedostateczny

12. Przy zapisie ocen cząstkowych dopuszcza się stosowanie znaków „+” i „-” przyporządkowując im odpowiednie wartości według skali:

ocena	6	5+	5	-5	4+	4	-4	3+	3	-3	2+	2	-2	1+	1	nieobecny
wartość	6	5,5	5	4,75	4,5	4	3,75	3,5	3	2,75	2,5	2	1,75	1,5	1	0

Skala procentowa (sprawdziany i zeszyt)

100% - celujący
 99% - 90% - bardzo dobry
 89% - 75% - dobry
 74% - 50% - dostateczny
 49% - 30% - dopuszczający
 29% - 0% - niedostateczny

KRYTERIA OCEN

L.p.	Ocena	Opanowanie umiejętności i aktywności	Posiadana wiedza
1	celująca	1. Uczeń potrafi samodzielnie i twórczo: - wykonać zadania wykraczając poza zakres materiału, - przygotować dodatkowe informacje na zajęcia. 2. W czasie zajęć wykazuje postawę pełnego zaangażowania, jest pilny, pomaga innym w pracy, motywuje innych uczestników zajęć do pokonywania trudności. 3. Korzysta z różnych źródeł w zdobywaniu wiedzy, wykorzystuje umiejętności informatyczne na innych lekcjach.	Posiada wiedzę wykraczającą poza zakres materiału programowego.
2	bardzo dobra	1. Uczeń potrafi samodzielnie: - wykonać zlecone prace na komputerze; - zawsze skończyć rozpoczętą pracę. 2. Jest aktywny na lekcji, chętnie pracuje; jest systematyczny; zawsze przygotowany do zajęć. 3. Opanował wszystkie wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; potrafi umiejętnie wykorzystać zdobytą wiedzę.	Opanował materiał nauczania przewidziany programem.
3	dobra	1. Uczeń potrafi samodzielnie wykonać większość zadań na lekcji. 2. Jest zaangażowany w czasie wykonywania zadań; przeważnie kończy rozpoczęte na lekcji zadania. 3. Opanował wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; czasami korzysta z pomocy nauczyciela.	Opanował materiał programowy w stopniu zadowalającym.
4	dostateczna	1. Uczeń potrafi samodzielnie wykonać proste zadania za pomocą komputera. 2. Nie zawsze pracuje systematycznie; nie wykorzystuje swoich możliwości; nie wykazuje większego zainteresowania przedmiotem. 3. Opanował podstawowe wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; wymaga pomocy nauczyciela w większości podejmowanych działań.	Opanował podstawowe elementy wiadomości programowych pozwalające mu na rozumienie najważniejszych zagadnień.
5	dopuszczająca	1. Uczeń nie potrafi samodzielnie wykonać zadania na komputerze. 2. Pracuje niechętnie i niesystematycznie; wykazuje niewielkie zainteresowanie przedmiotem. 3. Brak mu chęci do pogłębiania wiedzy; wymaga stałej pomocy podczas wykonywania zadań.	Jego wiedza ma poważne braki.
6	niedostateczna	1. Uczeń nie potrafi nawet przy pomocy nauczyciela wykonać prostych poleceń wymagających stosowania podstawowych umiejętności. 2. Nie wykazuje żadnego zainteresowania przedmiotem; bierze bierny udział w zajęciach. 3. Nie opanował wiadomości i umiejętności zawartych w podstawie programowej.	Braki w wiedzy są tak duże, że nie rokują one nadziei na ich usunięcie nawet przy pomocy n-la

WYMAGANIA PROGRAMOWE

Uczeń:

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów:
 - ustala metodę wyszukiwania najmniejszej i największej liczby z podanego zbioru,
 - ustala metodę wyszukiwania określonej liczby w podanym zbiorze.
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych:
 - 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,
 - 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.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi:
- 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.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych:
- 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.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa:
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
 - stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
 - przestrzega zasad bezpiecznej komunikacji internetowej.