

INFORMATYKA
rok szkolny 2020/2021
KRYTERIA OCEN

Wymagania programowe i przedmiotowe zasady oraz kryteria oceniania w klasie szóstej

Nauczyciel – mgr Jolanta Kiwic

Program nauczania ogólnego Informatyki w klasach 4-8 szkoły podstawowej „Lubię to?” autorstwa Grażyny Koby
Podręcznik – „Lubię to!” – autor Michał Kęska – wydawnictwo NOWA ERA nr dopuszczenia 847/3/2018

Zasady oceniania

Wymagania:

- zeszyt w kratkę, w którym zapisywane są tematy zajęć i najważniejsze wiadomości (zajęcia opierają się w głównej mierze na praktyce)
- przestrzeganie BHP podczas pracy przy komputerze

Ocenie podlegają:

- przygotowanie do zajęć
- umiejętność pracy w zespole
- aktywność na zajęciach, samodzielne myślenie, zaangażowanie (na bieżąco)
- stopień opanowania wiadomości i umiejętności wynikający z podstawy programowej:
- zadania praktyczne (samodzielność i poprawność wykonania ćwiczeń i prac) (na bieżąco)
- 1-2 kartkówki (w półroczu)
- odpowiedzi ustne ucznia

Inne założenia

- o ocena półroczna, roczna nie jest średnią arytmetyczną ocen cząstkowych
- o w przypadku dłuższych zadań uczniowie mogą przechowywać efekty swojej pracy w komputerze i kontynuować zadanie na kolejnych zajęciach
- o nauczyciel może wyciągnąć wobec ucznia konsekwencje, gdy ten łamie lub nie przestrzega regulaminu szkolnej pracowni komputerowej
(obniżenie oceny z zachowania)
- o Każdą negatywną ocenę uczeń ma szansę poprawić w terminie wyznaczonym przez nauczyciela.
- o Uczeń może poprawić ocenę półroczną, roczną (o jeden stopień), jeśli po wcześniejszych ustaleniach z nauczycielem poprawi wyznaczone oceny (za kartkówki, ćwiczenia na komputerze). Wyniki tej poprawy muszą dawać podstawy do podwyższenia oceny.

L.p.	Ocena	Opanowanie umiejętności i aktywności	Posiadana wiedza
1	celująca	<p>1. Uczeń potrafi samodzielnie i twórczo:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonać zadania wykraczając poza zakres materiału, - przygotować dodatkowe informacje na zajęcia. <p>2. W czasie zajęć wykazuje postawę pełnego zaangażowania, jest pilny, pomaga innym w pracy, motywuje innych uczestników zajęć do pokonywania trudności.</p> <p>3. Korzysta z różnych źródeł w zdobywaniu wiedzy, wykorzystuje umiejętności informatyczne na innych lekcjach.</p>	Posiada wiedzę wykraczającą poza zakres materiału programowego.
2	bardzo dobra	<p>1. Uczeń potrafi samodzielnie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonać zleczone prace na komputerze; - zawsze skończyć rozpoczętą pracę. <p>2. Jest aktywny na lekcji, chętnie pracuje; jest systematyczny; zawsze przygotowany do zajęć.</p> <p>3. Opanował wszystkie wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; potrafi umiejętnie wykorzystać zdobytą wiedzę.</p>	Opanował materiał nauczania przewidziany programem.
3	dobra	<p>1. Uczeń potrafi samodzielnie wykonać większość zadań na lekcji.</p> <p>2. Jest zaangażowany w czasie wykonywania zadań; przeważnie kończy rozpoczęte na lekcji zadania.</p> <p>3. Opanował wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; czasami korzysta z pomocy nauczyciela.</p>	Opanował materiał programowy w stopniu zadowalającym.
4	dostateczna	<p>1. Uczeń potrafi samodzielnie wykonać proste zadania za pomocą komputera.</p> <p>2. Nie zawsze pracuje systematycznie; nie wykorzystuje swoich możliwości; nie wykazuje większego zainteresowania przedmiotem.</p> <p>3. Opanował podstawowe wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; wymaga pomocy nauczyciela w większości podejmowanych działań.</p>	Opanował podstawowe elementy wiadomości programowych pozwalające mu na rozumienie najważniejszych zagadnień.
5	dopuszczająca	<p>1. Uczeń nie potrafi samodzielnie wykonać zadania na komputerze.</p> <p>2. Pracuje niechętnie i niesystematycznie; wykazuje niewielkie zainteresowanie przedmiotem.</p> <p>3. Brak mu chęci do pogłębiania wiedzy; wymaga stałej pomocy podczas wykonywania</p>	Jego wiedza ma poważne braki.

		zadań.	
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 roszą 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.