

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z INFORMATYKI

1. Ocenie podlegają:

- **Ćwiczenia praktyczne** - obejmują zadania, które uczeń wykonuje podczas lekcji (ocena uwzględnia wykonanie zadania zgodnie z poleceniem, stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia oraz samodzielność, **staranność i estetykę**, końcowy efekt pracy),
- **Odpowiedź ustna**,
- **Kartkówka** (obejmuje zakres materiału maksymalnie z trzech ostatnich lekcji),
- **Sprawdzian** (zapowiedziany z tygodniowym wyprzedzeniem), planowany na zakończenie działu w formie pracy pisemnej lub na komputerze,
- **Aktywność i praca ucznia na lekcji**
 - ✓ przygotowanie do lekcji, aktywny udział w zajęciach – zdobywanie plusów (4 plusy = bdb.),
 - ✓ nieprzygotowanie do lekcji (w tym również brak podręcznika, zeszytu), brak zadania domowego – odnotowane, jako minus (4 minusy = ndst.),
- **Zadanie domowe**,
- **Praca dodatkowa** obejmuje dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji.

2. Zasady poprawy ocen:

- Można poprawić każdą ocenę ze sprawdzianu, kartkówki i ustnej odpowiedzi do dwóch tygodni od otrzymania niezadowolającej oceny po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem,
- W e-dzienniku zostają zapisane obie oceny i brane pod uwagę przy klasyfikacji.

3. W przypadku nieobecności ucznia na lekcji należy uzupełnić braki w terminie do dwóch tygodni od powrotu do szkoły.

4. Jeżeli uczeń zapomni odrobić zadanie domowe, ale zgłosi ten fakt na początku lekcji, otrzymuje brak zadania – wpis w e-dzienniku „-”. Jeśli tego nie zrobi, a w trakcie lekcji okaże się, że uczeń nie ma zadania domowego, otrzymuje ocenę niedostateczną.

Nauczyciel informatyki:
Joanna Hrapkowicz

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI DLA KLASY VI (na podstawie materiałów ze strony www.nowaera.pl)

Program nauczania: Program nauczania informatyki w szkole podstawowej *Lubię to!*, Nowa Era

Nauczyciel realizujący ten program w Szkole Podstawowej Towarzystwa Ewangelickiego w Cieszynie:
Klasa 6 – Joanna Hrapkowicz

Podręcznik obowiązujący w SPTE:
Podręcznik do informatyki dla klasy 6 *Lubię to!*, Michał Kęska

Wymagania edukacyjne

Wymagania na każdy stopień wyższy niż dopuszczający obejmują również wymagania na stopień poprzedni.

1. **Wymagania konieczne** (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest on w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.
2. **Wymagania podstawowe** (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie nauki.
3. **Wymagania rozszerzające** (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.
4. **Wymagania dopełniające** (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.
5. **Wymagania wykraczające** (na ocenę celującą) obejmują stosowanie zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych

Zagadnienia	Oceny				
	Ocena dopuszczająca Uczeń:	Ocena dostateczna Uczeń:	Ocena dobra Uczeń:	Ocena bardzo dobra Uczeń:	Ocena celująca Uczeń:
Wirtualna komunikacja	<ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej 	<ul style="list-style-type: none"> przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej 	<ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości podczas wpisywania adresów odbiorców 	<ul style="list-style-type: none"> zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym 	<ul style="list-style-type: none"> wysyła wiadomość e-mail z załącznikami
	<ul style="list-style-type: none"> przesyła plik do usługi OneDrive i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer tworzy nowe pliki i foldery w usłudze OneDrive 	<ul style="list-style-type: none"> edytuje dokumenty tekstowe zapisane w usłudze OneDrive, korzystając z narzędzi dostępnych w tej usłudze porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze 	<ul style="list-style-type: none"> udostępnia pliki zapisane w usłudze OneDrive tworzy link do pliku w usłudze OneDrive 	<ul style="list-style-type: none"> pracuje w tym samym czasie z innymi osobami z klasy nad dokumentem w usłudze OneDrive 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań
	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje program MS Teams do komunikacji ze znajomymi 	<ul style="list-style-type: none"> omawia zasady współpracy w sieci edytuje dokumenty w tym samym czasie z innymi członkami zespołu 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje narzędzia programu MS Teams (Notes zajęć, Zadania, Kalendarz) do efektywnej pracy na lekcjach 	<ul style="list-style-type: none"> opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami
Tabele i wykresy w arkuszu kalkulacyjnym	<ul style="list-style-type: none"> wprowadza dane do komórek zmienia szerokość kolumn 	<ul style="list-style-type: none"> formatuje komórki 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje arkusze do skoroszytu kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia nazwy arkuszy zmienia kolory kart arkuszy 	<ul style="list-style-type: none"> przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. Scal i wyśrodkuj
	<ul style="list-style-type: none"> zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby 	<ul style="list-style-type: none"> porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych 	<ul style="list-style-type: none"> używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz

		wstawić do tabeli kolejne liczby		wartości •porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium	sortowanie danych do czytelnego przedstawienia informacji •korzysta z opcji Filtruj , aby pokazać określone dane
	•tworzy formuły do obliczeń	•w formułach wykorzystuje adresy komórek	•wykonuje obliczenia, korzystając z funkcji SUMA oraz ŚREDNIA	•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)
	•prezentuje dane na wykresie	•zmienia wygląd wykresu	•dodaje lub usuwa elementy wykresu	•dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych	•analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje

	<ul style="list-style-type: none"> •zapisuje dane w arkuszu kalkulacyjnym •tworzy formuły •wykorzystuje funkcje arkusza kalkulacyjnego •prezentuje dane na wykresie •tworzy dokumenty w chmurze •udostępnia innym dokumenty utworzone w chmurze •współpracuje z innymi nad dokumentem zapisanym w chmurze •gromadzi w chmurze materiały do projektu zespołowego 				
Programowanie	•wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch	•zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu	•udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu	•korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu , modyfikując je według własnych pomysłów	•zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie https://scratch.mit.edu i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu
	•buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie	•przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady	•buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu •programuje skutek odebrania komunikatu	•tworzy prostą grę zręcznościową	•edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy

	<ul style="list-style-type: none"> •tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach 	<ul style="list-style-type: none"> •buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości 	<ul style="list-style-type: none"> •wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli” 	<ul style="list-style-type: none"> •buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze 	<ul style="list-style-type: none"> •buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego przedmiotu
	<ul style="list-style-type: none"> •wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej 	<ul style="list-style-type: none"> •sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii Wyrażenia 	<ul style="list-style-type: none"> •buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek 	<ul style="list-style-type: none"> •buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę 	<ul style="list-style-type: none"> •tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb
Grafika komputerowa	<ul style="list-style-type: none"> •tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu 	<ul style="list-style-type: none"> •pracuje na warstwach 	<ul style="list-style-type: none"> •zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP 	<ul style="list-style-type: none"> •modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt 	<ul style="list-style-type: none"> •podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki •świadomie wykorzystuje warstwy przy tworzeniu obrazów
	<ul style="list-style-type: none"> •zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć 	<ul style="list-style-type: none"> •kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je na różne warstwy 	<ul style="list-style-type: none"> •rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa 	<ul style="list-style-type: none"> •wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży 	<ul style="list-style-type: none"> •tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wkleja własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu
	<ul style="list-style-type: none"> •tworzy obrazy w programie GIMP •wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP •wykorzystuje chmurę i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem 				