

Przedmiotowy system oceniania - wymagania edukacyjne z Informatyki w klasie VI

szkoły podstawowej w Zespole Szkół w Zembrzycach

opracowany na podstawie ustawy z dnia 7 września 1991 r. o systemie oświaty (Dz.U. 1991 Nr 95 poz. 425) późniejszymi zmianami (w tym Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 22 lutego 2019 r. w sprawie oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy w szkołach publicznych)

Ma on na celu:

- informowanie ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych i o postępach w tym zakresie,
- udzielanie uczniowi pomocy w nauce poprzez przekazanie uczniowi informacji o tym, co zrobił dobrze i jak powinien się dalej uczyć,
- udzielanie wskazówek do samodzielnego planowania własnego rozwoju,
- motywowanie ucznia do dalszych postępów w nauce,
- dostarczanie rodzicom i nauczycielom informacji o postępach i trudnościach w nauce ucznia oraz o szczególnych uzdolnieniach ucznia

Uczniowie będą uzyskiwać oceny:

- Prac pisemnych – jedno zadanie klasowe w półroczu z materiału utrwalonego, zapowiedziane min. tydzień wcześniej, ok. trzech niezapowiedzianych sprawdzianów (kartkówki) w półroczu z trzech ostatnich lekcji.
- Indywidualnych wypowiedzi,
- Indywidualnych prac
- Aktywności na lekcjach

Przy klasyfikacji śródrocznej (rocznej) uwzględniać będę estetykę i systematyczność prowadzonych notatek, oraz zaangażowanie w wykonywanie zadań w postaci pracy i współpracy w grupach.

Z uwagi na dysponowanie jedną godziną tygodniowo dla realizacji zagadnień informatycznych dopuszczam możliwość jednego nieprzygotowania z przedmiotu w półroczu. Poprawa oceny niedostatecznej możliwa jest w terminie dwóch tygodni.

Kryteria oceny uczniów ukierunkowane są przede wszystkim na zakres realizacji przez uczniów celów wychowawczych:

- czynne uczestniczenie w zajęciach, wykazywanie pozytywnej motywacji do przedmiotu,
- umiejętność samodzielnego wykonywania zadań, mobilizowanie kolegów do aktywności,

Następnym kryterium jest stopień realizacji celów kształcących:

- umiejętności obserwacji zjawisk, sytuacji,
- osiągnięcia w zakresie twórczości praktycznej, ćwiczeń

Trzecim kryterium oceny są osiągnięcia uczniów w zakresie opanowania wiedzy, za pomocą:

- indywidualnych wypowiedzi,
- prac pisemnych

POZIOM WYMAGAŃ WYKRACZAJĄCY

Na ocenę celującą uczeń powinien:

- ☞ realizować materiał programowy na poziomie bardzo dobrym
- ☞ wykazywać daleko idącą inicjatywę – ponadobowiązkowość
- ☞ analizować zalety i zagrożenia, jakie niesie komputeryzacja życia
- ☞ wykazywać się niekonwencjonalnymi, twórczymi rozwiązaniami postawionych zadań
- ☞ brać udział w konkursach
- ☞ przestrzegać bezwzględnie regulaminu pracowni

POZIOM WYMAGAŃ DOPEŁNIAJĄCY

Na ocenę bardzo dobrą uczeń:

- ☞ wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer
- ☞ klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera
- ☞ wskazuje przynajmniej trzy platanie programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki
- ☞ dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi
- ☞ wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym
- ☞ wysyła wiadomość e-mail z załącznikami
- ☞ opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo
- ☞ tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły
- ☞ wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale
- ☞ tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym
- ☞ dodaje do tytułu efekt cienia liter
- ☞ dodaje nowe duszki do projektu
- ☞ używa bloków określających styl obrotu duszka
- ☞ łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści
- ☞ objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu
- ☞ tworzy poprawnie sformatowane teksty
- ☞ ustawia odstępy między akapitami i interlinię
- ☞ tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu

- ☞ dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne,
- ☞ umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej,
- ☞ dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej,
- ☞ korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint,
- ☞ korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint,
- ☞ zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przedstawianej w prezentacji,
- ☞ w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy,

POZIOM WYMAGAŃ ROZSZERZAJĄCY

Na ocenę dobrą uczeń:

- ☞ wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer
- ☞ wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia
- ☞ wymienia nazwy trzech systemów operacyjnych
- ☞ wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych
- ☞ wyjaśnia różnice między plikiem i folderem
- ☞ rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń
- ☞ samodzielnie porządkuje zawartość folderu
- ☞ omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu
- ☞ wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych
- ☞ formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników
- ☞ korzysta z internetowego tłumacza
- ☞ kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu
- ☞ wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy
- ☞ wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości
- ☞ wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań
- ☞ porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze
- ☞ tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu Krzywa
- ☞ stosuje opcje obracania obiektu
- ☞ tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca
- ☞ sprawnie przełącza się między otwartymi oknami
- ☞ wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików
- ☞ dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji
- ☞ stosuje opcje obracania obiektu
- ☞ usuwa zdjęcia i tekst z obrazu
- ☞ stosuje narzędzie Selektor kolorów
- ☞ stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń
- ☞ określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku
- ☞ stosuje bloki powodujące obrót duszka
- ☞ stosuje blok, przy pomocy którego można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu
- ☞ określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku
- ☞ stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka
- ☞ ustawia w skrypcie ruch duszka wstecz
- ☞ określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych
- ☞ określa w skrypcie wyświetlenie na scenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi
- ☞ stosuje blok z napisami „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie”
- ☞ stosuje blok określający powtarzanie poleceń
- ☞ wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów
- ☞ stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania
- ☞ formatuje obiekt **WordArt**
- ☞ dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie,
- ☞ podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji,
- ☞ formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie Formatowanie,
- ☞ określa czas trwania przejścia slajdu,
- ☞ określa czas trwania animacji na slajdach,

POZIOM WYMAGAŃ PODSTAWOWY

Na ocenę dostateczną uczeń:

- ☞ wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer
- ☞ wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia
- ☞ wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia
- ☞ podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze
- ☞ wyjaśnia pojęcia: program komputerowy i system operacyjny
- ☞ rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku
- ☞ z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość
- ☞ wymienia zastosowania internetu
- ☞ stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu
- ☞ odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej
- ☞ wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku
- ☞ wyjaśnia, czym są prawa autorskie

- ☞ przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie,
- ☞ podaje przykłady zastosowań konta pocztowego
- ☞ przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej
- ☞ wyjaśnia, jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego
- ☞ omawia zasady współpracy w sieci
- ☞ edytuje dokumenty zapisane w chmurze, na przykład w usłudze OneDrive,
- ☞ pracuje w tym samym czasie z innymi osobami nad tym samym dokumentem
- ☞ używa klawisza Shift podczas rysowania pionowych i poziomych odcinków
- ☞ tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl
- ☞ tworzy obiekty z wykorzystaniem Kształtów, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia
- ☞ używa klawisza Shift podczas rysowania koła
- ☞ pracuje w dwóch oknach programu Paint
- ☞ dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu
- ☞ rozmieszcza elementy na plakacie
- ☞ wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki
- ☞ zmienia tło sceny
- ☞ zmienia wygląd i nazwę postaci
- ☞ zmienia wielkość duszków
- ☞ dostosowuje tło sceny do tematyki gry
- ☞ używa narzędzia Tekst do wykonania tła z instrukcją gry
- ☞ tworzy zmienne i ustawia ich wartości
- ☞ wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie akapitowe, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja
- ☞ pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu
- ☞ wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów
- ☞ wstawia obiekt **WordArt**
- ☞ dodaje przejścia między slajdami,
- ☞ dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej,
- ☞ ustawia odtwarzanie na wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji,
- ☞ ustawia odtwarzanie w pętli muzyki wstawionej do prezentacji,
- ☞ zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na Automatycznie lub Po kliknięciu,
- ☞ dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe,

POZIOM WYMAGAŃ KONIECZNY

Na ocenę dopuszczającą uczeń:

- ☞ wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej
- ☞ stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze
- ☞ określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na informatyce
- ☞ wyjaśnia, czym jest komputer
- ☞ wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego
- ☞ podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera
- ☞ określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze
- ☞ odróżnia plik od folderu
- ☞ wyjaśnia, czym jest internet
- ☞ wymienia przykłady zagrożeń, czyhających na użytkowników sieci
- ☞ podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu
- ☞ wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia
- ☞ wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa
- ☞ podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej
- ☞ wyjaśnia, czym jest netykieta
- ☞ wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej
- ☞ wykorzystuje program do współpracy zdalnej, na przykład Microsoft Teams, do komunikacji ze znajomymi
- ☞ przesyła plik do usługi w chmurze, na przykład OneDrive, i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer
- ☞ tworzy nowe pliki i foldery w chmurze
- ☞ ustawia wymiary obrazu
- ☞ tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu Krzywa
- ☞ tworzy tło obrazu
- ☞ z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość
- ☞ dodaje tytuł plakatu
- ☞ wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia Wklej z
- ☞ buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie
- ☞ uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie
- ☞ buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury
- ☞ usuwa duszki z projektu
- ☞ buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb
- ☞ stosuje podstawowe opcje
- ☞ formatowania dostępne w edytorze tekstu
- ☞ zapisuje menu w dokumencie tekstowym
- ☞ współpracuje w grupie przy rozwiązywaniu zadań
- ☞ wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcie z dysku,
- ☞ tworzy prostą prezentację multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia,

- ☞ dodaje do prezentacji muzykę z pliku,
- ☞ dodaje do prezentacji film z pliku,
- ☞ podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z internetu,
- ☞ ustala cel wyznaczonego zadania w prostym ujęciu algorytmicznym,
- ☞ wczytuje do gry tworzonej w Scratchu gotowe tło z pliku,
- ☞ dodaje postać z biblioteki do projektu tworzonego w Scratchu,
- ☞ buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie,

zdarza mu się:

- ☞ wypowiedź chaotyczna, brak spójności
- ☞ niestosowanie terminologii specjalistycznej lub stosowanie niewłaściwe

Ocenę niedostateczną otrzyma uczeń, który:

- nie opanował minimum umiejętności
- nie okazał pozytywnej motywacji do przedmiotu
- nie przestrzegał regulaminu pracowni