

Wymagania edukacyjne z przedmiotu informatyka dla klasy VI

Formy sprawdzania wiedzy i umiejętności ucznia

1. Odpowiedzi ustne z maksymalnie trzech ostatnich jednostek tematycznych (ocena zgodnie z wymaganiami).
2. Testy online (poniżej 30% - niedostateczny, 30-50% - dopuszczający, 51-70% - dostateczny, 71-90% - dobry, 91-99% - bardzo dobry, 100% - celujący).
3. Zadania praktyczne (ocenie podlegają wytwory ucznia) oraz zadania dodatkowe.
4. Referaty (ocenie podlegają: wartość merytoryczna, prezentacja lub plakat, wystąpienie ucznia)
5. Aktywność ucznia (ocenie podlega: przygotowanie do lekcji, zainteresowanie tematem, udział w dyskusji, kreatywność na lekcji).
6. Osiągnięcia w konkursach.

Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

1. Testy online oraz zadania praktyczne są obowiązkowe.
2. Każdą ocenę można poprawiać tylko raz, oceny wyższe niż dopuszczająca nie podlegają poprawie. Termin poprawy testu należy uzgodnić z nauczycielem nie później niż dwa tygodnie po otrzymaniu oceny. Poprawę zadania praktycznego należy przesłać na szkolną platformę edukacyjną w ciągu dwóch tygodni od otrzymania oceny.
3. Wszystkie swoje oceny z bieżącego półrocza uczeń może obejrzeć po zalogowaniu się do e-dziennika.
4. Rodzice/opiekunowie prawni mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępach pracy ucznia podczas indywidualnych kontaktów z nauczycielem (podczas spotkań z rodzicami, dyżurów lub w uzgodnionym terminie), wszystkie oceny z bieżącego półrocza rodzic/opiekun może obejrzeć po zalogowaniu się do e-dziennika.
5. Uczeń ma obowiązek uzupełnić wszystkie braki w wiedzy i umiejętnościach, wynikające np. z nieobecności, biorąc udział w zajęciach wyrównawczych lub poprzez indywidualne konsultacje z nauczycielem.
6. Sposób poprawiania ocen klasyfikacyjnych regulują przepisy WSO i rozporządzenia MEN.

Wymagania na poszczególne stopnie

Zakres	Poziom podstawowy		Poziom ponadpodstawowy	
	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry
Sprzęt komputerowy	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przestrzega regulaminu pracowni komputerowej • zna nazwy urządzeń opartych na technice komputerowej • zna podstawowe zastosowania komputerów, • potrafi uruchomić zestaw komputerowy i poprawnie zakończyć jego pracę • potrafi bezpiecznie pracować przy komputerze 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wymienia zasady bezpiecznego używania sprzętu w pracowni komputerowej • właściwie organizuje miejsce pracy • zna elementy zestawu komputerowego • potrafi zorganizować własne stanowisko pracy z zachowaniem podstawowych zasad bezpieczeństwa i higieny pracy 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • uzasadnia, dlaczego należy stosować się do regulaminu podczas przebywania w pracowni komputerowej • zna elementy jednostki centralnej, • rozumie potrzebę stosowania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykonuje pracę w sposób twórczy • zna jednostki określające parametry podzespołów bazowych komputera • zna zagrożenia dla własnego zdrowia wynikające z łamania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem

<p>Systemy operacyjne</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przestrzega regulaminu pracowni komputerowej • dba o porządek i bezpieczeństwo na stanowisku pracy • zna pojęcie własności intelektualnej • zna pojęcia: plik, katalog (folder), katalog (folder) otwarty • rozumie potrzebę szanowania cudzej własności intelektualnej, • rozumie potrzebę zapisywania na dysku wyników pracy z komputerem • potrafi pisać teksty z zastosowaniem małych i wielkich liter, polskich znaków • potrafi poprawnie używać klawiszy SPACJI i ENTER • potrafi usuwać drobne usterki powstałe w trakcie pisania tekstu, stosować klawisze do kasowania znaków i cofać ostatnio wykonywaną operację • potrafi otworzyć ze wskazanego dysku i katalogu zapisane w pliku dokumenty • potrafi zmodyfikować dokument i zapisać zmiany w pliku 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • właściwie organizuje miejsce pracy • zna metody porządkowania swoich prac na dysku • rozumie różnicę pomiędzy poleceniami ZAPISZ JAKO i ZAPISZ • rozumie potrzebę tworzenia katalogów i porządkowania plików na dysku • potrafi zmieniać wygląd ekranu i okien • potrafi tworzyć skróty do programów i dokumentów • potrafi tworzyć katalogi i struktury katalogów na podstawie wzoru • potrafi skopiować plik lub katalog wraz z zawartością metodą przeciągania i z wykorzystaniem Schowka • potrafi usunąć oraz odzyskać przypadkowo usunięty plik • potrafi tworzyć własne pliki, zapisując dokumenty na dysku we wskazanym katalogu • potrafi wykonywać typowe operacje na plikach w otoczeniu sieciowym 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zna pojęcie czcionki, • zna nazwy najczęściej używanych czcionek • zna rodzaje wcięć i wyrównywania tekstu • rozumie znaczenie częstego zapisywania tworzonego dokumentu w pliku i stosuje się do przedstawionej zasady • rozumie znaczenie nazwy pliku, rozszerzenia nazwy, drzewa katalogów • potrafi uruchamiać nieinstalowane programy znajdujące się w pamięci komputera • potrafi utworzyć skrót w menu systemowym • potrafi stworzyć katalog podczas zapisywania dokumentu w pliku • potrafi utworzyć strukturę katalogów dostosowaną do potrzeb • potrafi przeprowadzić mapowanie zasobów sieciowych 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykonuje pracę w sposób twórczy • zna zasady obowiązujące podczas tworzenia nazwy plików • zna typowe rozszerzenia plików, zmienna • rozumie pojęcie: struktura katalogów • rozumie dlaczego, niektóre programy znajdujące się w otoczeniu sieciowym można uruchomić i dlaczego, a inne nie • potrafi odinstalować program • potrafi dobrać nazwy tworzonych plików do ich zawartości • potrafi na podstawie rozszerzenia nazwy pliku stwierdzić, w jakiej aplikacji ów plik powstał • potrafi kopiować i kasować grupę plików
----------------------------------	--	---	---	--

<p>Programowanie w Scratch</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przestrzega regulaminu pracowni komputerowej • potrafi bezpiecznie pracować przy komputerze • potrafi zmienić położenie duszka stosując polecenia: naprzód, obróć w prawo, obróć w lewo, idź do x,y • potrafi stworzyć skrypt rysujący prostą figurę 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi zorganizować własne stanowisko pracy z zachowaniem podstawowych zasad bezpieczeństwa i higieny pracy • zna pojęcia: programowanie wizualne, iteracja • potrafi stworzyć skrypt rysujący wzór składający się z co najmniej z trzech figur • potrafi stworzyć skrypt wykorzystujący iterację • potrafi stworzyć skrypt wykorzystujący instrukcję warunkową prostą • potrafi stworzyć prostą procedurę bez parametrów 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozumie potrzebę stosowania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem • rozumie pojęcie programowanie • potrafi zmienić tło sceny • sprawnie wykorzystuje iterację podczas tworzenia skryptów • potrafi stworzyć skrypt wykorzystujący zmienną • potrafi stworzyć skrypt wykorzystujący instrukcję warunkową kompletną • potrafi stworzyć prostą procedurę bez parametrów 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykonuje pracę w sposób twórczy • optymalizuje skrypty • tworzy skomplikowane wzory • sprawnie tworzy skrypty wykorzystujące zmienne • samodzielnie tworzy skrypty rekurencyjne • biegle posługuje się instrukcjami warunkowymi • sprawnie definiuje i wykorzystuje w swoim programie procedury
<p>Grafika rastrowa</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przestrzega regulaminu pracowni komputerowej • dba o porządek i bezpieczeństwo na stanowisku pracy • tworzy proste rysunki • wypełnia fragmenty obrazu kolorem • korzysta z narzędzi służących do przekształcania fragmentów obrazu • korzysta z narzędzia Tekst • zapisuje prace we wskazanym folderze 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • właściwie organizuje miejsce pracy • tworzy rysunki korzystając z narzędzi do zaznaczania • sprawnie korzysta z okna zmiany aktywnego koloru • tworzy obrazy wielowarstwowe, potrafi zarządzać warstwami • korzystając z atrybutu przezroczystości warstwy tworzy kompozycję z kilku obrazów • dodaje do tekstu efekt cienia 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi zapisywać grafikę w różnych formatach • sprawnie korzysta narzędzi programu graficznego • korzystając z opcji zwielokrotniania i przekształcania obiektów • wypełnia obszar tekstu teksturą, gradientem lub fragmentem dowolnego obrazu 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykonuje pracę w sposób twórczy, dbając o szczegóły rysunku • potrafi dobrać odpowiedni format do konkretnego obrazu • korzysta z zaawansowanych funkcji • tworzy tekst z obramowaniem oraz efektem 3D

<p>Gromadzenie i przetwarzanie danych</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • przestrzega regulaminu pracowni komputerowej • potrafi bezpiecznie pracować przy komputerze • uruchamia arkusz kalkulacyjny • zna i stosuje pojęcia: arkusz kalkulacyjny, komórka, wiersz, kolumna, nagłówek, sortowanie, • zna pojęcie formuły i funkcji • z pomocą nauczyciela wprowadza podstawową formułę dodawania • z pomocą nauczyciela wstawia wykres do arkusza 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • potrafi zorganizować własne stanowisko pracy z zachowaniem podstawowych zasad bezpieczeństwa i higieny pracy • przełącza się między arkuszami • zna zasadę adresowania komórek w arkuszu • formatuje nagłówki tabeli • sortuje tabelę • odróżnia funkcję od formuły • dobiera odpowiedni wykres dla określonych danych 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rozumie potrzebę stosowania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem • nadaje arkuszowi nazwę i kolor • formatuje komórki o podanym adresie • sortuje tabelę z wykorzystaniem opcji sortowania • stosuje formuły oraz funkcję podczas obliczeń • formatuje wstawiony wykres 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykonuje pracę w sposób twórczy • używa różnych opcji kopiowania i wklejania • stosuje formatowanie warunkowe • stosuje funkcje inne niż omówione w czasie zajęć • formatuje tło i inne elementy wykresu
--	--	--	---	--

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie opanował wiadomości i umiejętności określonych na ocenę dopuszczającą w wymaganiach edukacyjnych.

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:

- posiada rozszerzoną wiedzę i umiejętności z zakresu informatyki w klasie szóstej,
- otrzymuje 100% punktów z testu,
- udziela kompletnych odpowiedzi na otrzymane pytania,
- bezbłędnie wykonuje powierzone zadania,
- wykazuje się wzorową aktywnością w czasie lekcji,
- bierze udział i osiąga sukcesy w konkursach szkolnych i międzyszkolnych,
- twórczo i samodzielnie rozwija własne uzdolnienia i zainteresowania.