

WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY SZKOLNE ŚRÓDROCZNE I ROCZNE

INFORMATYKA - KLASA 6

W trakcie I śródrocza planowane jest przerobienie materiału oraz sprawdzenie wiedzy uczniów z rozdziałów 1. oraz około połowy 2. W trakcie II śródrocza zostanie przerobiony materiał obejmujący pozostałe tematy rozdziału 2. oraz 3. Kolejność realizacji tematów może ulec zmianie.

Ocena śródroczna i końcoworoczna wystawiana jest zgodnie z § 39 ust.1, 2, 3, 4, 5 Statutu Szkoły.

a) ocena śródroczna jest wystawiana w oparciu o oceny uzyskane w I semestrze,

b) ocena końcoworoczna jest wystawiana w oparciu o oceny uzyskane w danym roku szkolnym

Ocena śródroczna lub roczna wynika ze stopnia opanowania wymagań edukacyjnych przewidzianych dla danego okresu nauki. Przy ustalaniu oceny uwzględnia się w szczególności poziom wiadomości i umiejętności, samodzielność, rozwiązywanie problemów, stosowanie wiedzy w praktyce, aktywność i zaangażowanie oraz przestrzeganie zasad bezpiecznej pracy, prawa do prywatności i prawa własności intelektualnej.

Celujący – 6	Bardzo dobry – 5	Dobry – 4	Dostateczny – 3	Dopuszczający – 2
WYMAGANIA OGÓLNE Uczeń biegło i twórczo wykorzystuje poznane narzędzia i metody; samodzielnie rozwiązuje problemy, także nietypowe; potrafi wyjaśnić swoje rozwiązania innym.	WYMAGANIA OGÓLNE Uczeń bardzo dobrze opanował wiadomości i umiejętności; samodzielnie stosuje poznane metody i narzędzia oraz rozwiązuje złożone zadania.	WYMAGANIA OGÓLNE Uczeń dobrze opanował wiadomości i umiejętności; samodzielnie wykonuje typowe zadania i stosuje poznane rozwiązania.	WYMAGANIA OGÓLNE Uczeń opanował podstawowe wiadomości i umiejętności; wykonuje typowe zadania, czasem korzystając ze wskazówek.	WYMAGANIA OGÓLNE Uczeń opanował niezbędne podstawy; wykonuje proste zadania z pomocą nauczyciela lub innych uczniów.
DZIAŁ 1. ROZWIĄZYWANIE PROBLEMÓW I PROGRAMOWANIE ALGORYTMÓW				
Sterowanie obiektem w środowisku Scratch Wyjaśnia zasady pracy w Scratchu i programowanie wizualne; twórczo projektuje zdarzenia, przewiduje skutki, wykorzystuje różne kategorie bloków i rozbudowuje programy.	Zna zasady pracy w Scratchu, rozumie programowanie wizualne, projektuje zdarzenia, korzysta z różnych kategorii bloków i rozbudowuje programy.	Zna wybrane zasady pracy, rozumie programowanie wizualne, projektuje zdarzenia i korzysta z kilku kategorii bloków; rozbudowuje prosty program.	Z pomocą nauczyciela wymienia zasady pracy, rozpoznaje programowanie wizualne, projektuje wybrane zdarzenia i korzysta z wybranych bloków; buduje prosty program.	Po wyjaśnieniu rozumie programowanie wizualne i korzystanie z bloków; z dużą pomocą projektuje zdarzenia i próbuje zbudować prosty program.
Tworzenie gry w środowisku Scratch	Pracuje zgodnie z założeniami projektu, samodzielnie szuka	Zna założenia projektu, podejmuje próby rozwiązywania problemów,	Z pomocą wymienia założenia projektu, współpracuje przy	Z pomocą tworzy prostą grę ze zmienną „punkty”; ma trudności z

Charakteryzuje założenia projektu, twórczo rozwiązuje problemy, tworzy złożoną grę ze zmienną „punkty”, przyciski start/koniec i samodzielnie modyfikuje kostiumy.	rozwiązań, tworzy grę ze zmienną „punkty”, przycisk start i komunikat końcowy oraz zmienia kostium duszka.	tworzy prostą grę ze zmienną „punkty”, przycisk start i zmienia kostium.	szukaniu rozwiązań, po wyjaśnieniu tworzy prostą grę ze zmienną „punkty” i przycisk start.	przyciskiem start i zmianą kostiumu.
Nauka i zabawa z kodowaniem Wyjaśnia pojęcie kodowania i zasady code.org/Kodowanie z Minecraftem; twórczo osiąga cel, korzysta z samouczków, stosuje pętlę „Powtórz ... razy”, analizuje JavaScript i informacje o Godzinie Kodowania.	Zna zasady code.org, stosuje kodowanie do osiągnięcia celu, korzysta z samouczków, stosuje pętlę „Powtórz ... razy”, rozumie JavaScript i korzysta z Tłumacza Google.	Rozumie kodowanie, zna wybrane zasady code.org, stosuje kodowanie, pętlę „Powtórz ... razy”, zna JavaScript i zastosowanie Tłumacza Google.	Po wyjaśnieniu rozumie kodowanie; z pomocą korzysta z code.org, samouczków i pętli „Powtórz ... razy”; zna podstawowe informacje o JavaScript.	Ma trudności ze zrozumieniem kodowania; z pomocą korzysta z platformy, stosuje pętlę i rozpoznaje JavaScript oraz Godzinę Kodowania.
Od planowania do realizacji. Kodowanie w chmurze Doskonale stosuje etapy rozwiązywania problemów, analizuje sytuację, wyjaśnia kodowanie w chmurze i JavaScript oraz twórczo stosuje pętlę do rysowania figur.	Zna i stosuje etapy rozwiązywania problemów, rozumie kodowanie w chmurze, kończy kod, analizuje JavaScript i stosuje pętlę do rysowania figur.	Rozpoznaje etapy rozwiązywania problemów, rozumie kodowanie w chmurze, kończy rozpoczęty kod i wie, kiedy stosować pętlę do rysowania figur.	Wymienia kilka etapów rozwiązywania problemów, wie o kodowaniu w chmurze; z pomocą kończy kod i stosuje pętlę do rysowania.	Z pomocą wymienia etapy, ma trudności z kodowaniem w chmurze i dokończeniem kodu; po objaśnieniu rozpoznaje JavaScript.
Znajdowanie elementu w zbiorze Samodzielnie interpretuje etapy rozwiązywania problemów, szczegółowo wyjaśnia sortowanie i filtrowanie, podaje liczne przykłady i twórczo rozwiązuje problemy z danymi.	Samodzielnie interpretuje etapy rozwiązywania problemów, rozumie sortowanie i filtrowanie, podaje przykłady, rozwiązuje problemy i wyszukuje dane według kryteriów.	Rozumie sortowanie i filtrowanie, podaje przykłady, rozwiązuje konkretny problem i wyszukuje dane spełniające kryterium.	Z pomocą interpretuje etapy, rozumie sortowanie i filtrowanie, podaje przykład sortowania i współpracuje przy wyszukiwaniu danych.	Ma trudności z interpretacją etapów i rozumieniem sortowania; z pomocą podaje przykład i próbuje wyszukać dane.
Stosowanie arkusza kalkulacyjnego w rozwiązywaniu problemów Wyjaśnia automatyzację pracy, twórczo rozwiązuje problemy w arkuszu, oblicza dopłaty i ceny po obniżce oraz objaśnia zastosowane rozwiązania.	Rozumie automatyzację, samodzielnie rozwiązuje problem dopłat i oblicza ceny po obniżce; stosuje automatyzację.	Rozumie automatyzację, rozwiązuje problem dopłat, oblicza cenę po obniżce i na ogół automatyzuje pracę.	Wie, że możliwa jest automatyzacja; z innymi rozwiązuje problem dopłat i oblicza cenę po obniżce.	Po objaśnieniu rozumie automatyzację; z pomocą oblicza cenę po obniżce i podejmuje próbę rozwiązania problemu.

Analizowanie danych na wykresach Wyjaśnia, dlaczego wykresy ułatwiają analizę i wnioskowanie, podaje przykłady, tworzy wykres kołowy, przedstawia dane procentowo i szczegółowo objaśnia czynności.	Rozumie znaczenie wykresów, tworzy wykres kołowy, przedstawia wyniki procentowo, odpowiednio opisuje wykres i wyjaśnia sposób jego wykonania.	Rozumie znaczenie wykresów, wykonuje wykres kołowy, przedstawia wyniki procentowo i opisuje wykres.	Wie, że wykres prezentuje dane; we współpracy tworzy wykres kołowy i przedstawia wyniki procentowo.	Po wyjaśnieniu rozumie funkcję wykresu; z pomocą tworzy wykres kołowy i przedstawia dane.
DZIAŁ 2. MOŻLIWOŚCI KOMPUTERÓW I SIECI – ZASTOSOWANIE TECHNIKI CYFROWEJ				
Z netykietą za pan brat. Drzewo dobrych zachowań Szczegółowo charakteryzuje netykietę i adres IP, omawia zasady netykiety dla różnych usług i sprawnie organizuje wartościowe zakładki internetowe.	Wyjaśnia pojęcia netykieta i adres IP, wymienia i omawia zasady netykiety oraz samodzielnie tworzy zakładki wartościowych stron.	Zna netykietę i adres IP, zna zasady netykiety i potrafi dodać wartościowe strony do zakładek.	Zna kilka zasad netykiety; we współpracy dodaje wartościowe strony do zakładek.	Po objaśnieniu wie, czym jest netykieta i zna jedną lub dwie zasady.
Współtworzenie zasobów sieci Charakteryzuje korzyści LearningApps, wyjaśnia Web 2.0, sprawnie korzysta z aplikacji, zakłada konto i twórczo tworzy własne zasoby.	Zna korzyści LearningApps, rozumie Web 2.0, korzysta z aplikacji, zakłada konto i tworzy własne zasoby, np. test.	Zna korzyści i pojęcie Web 2.0, korzysta z wybranych aplikacji, wie jak założyć konto i współtworzy zasoby.	Zna korzyści LearningApps, po wyjaśnieniu rozumie Web 2.0, korzysta z aplikacji i z pomocą tworzy zasób.	Z pomocą korzysta z aplikacji LearningApps, ma trudności z Web 2.0 i zakładaniem konta oraz tworzeniem zasobu.
Podróże z internetową mapą 3D Wyjaśnia Google Earth i pojęcie 3D, twórczo wykorzystuje różne narzędzia, wyszukuje lokalizację, odczytuje opisy i mierzy odległości oraz objaśnia czynności.	Wyjaśnia Google Earth i 3D, stosuje wiele narzędzi, wyszukuje lokalizację, odczytuje opisy i sprawdza odległości.	Rozumie 3D, stosuje różne narzędzia, wyszukuje kilka lokalizacji, odczytuje opisy i wyznacza punkty.	Rozumie 3D, stosuje kilka narzędzi, wyszukuje lokalizację i z pomocą wyznacza punkty oraz odczytuje opisy.	Zna 3D i jedno narzędzie Google Earth; z pomocą wyszukuje lokalizację, ale ma trudności z opisami i wyznaczaniem punktów.
Korzystanie z możliwości chmury internetowej / Office 365 Wyjaśnia chmurę i pracę wirtualną, samodzielnie korzysta z Office 365, współpracuje przy dokumentach, prowadzi czat i analizuje wszystkie korzyści oraz wady chmury.	Rozumie chmurę, loguje się do Office 365, korzysta z aplikacji, współpracuje przy dokumencie, prowadzi czat i wskazuje wiele korzyści oraz wad.	Loguje się do Office 365, korzysta z aplikacji, współpracuje przy dokumencie, rozumie czat i wskazuje kilka korzyści oraz wad.	Wie, czym jest chmura, loguje się do Office 365, zna czat i wskazuje kilka korzyści oraz wad pracy w chmurze.	Po wyjaśnieniu rozumie chmurę; z pomocą loguje się do Office 365 i korzysta z aplikacji; wskazuje przynajmniej jedną korzyść i wadę.

DZIAŁ 3. PLANUJEMY, TWORZYMY I PREZENTUJEMY – PRACE PROJEKTOWE

Projektujemy prezentację „Tu jest nasz dom” Rozumie cel stosowania szablonów, twórczo i estetycznie tworzy prezentację, korzysta z zaawansowanych narzędzi, materiałów z internetu i różnych formatów zapisu oraz wyjaśnia ich zastosowanie.	Samodzielnie stosuje szablon, umieszcza materiały tekstowe i graficzne, dba o estetykę i zapisuje prezentację w różnych formatach; zna rozszerzenie pliku.	Wie, czym jest szablon, umieszcza materiały z internetu i edytorów, stosuje kilka sposobów zapisu prezentacji.	Wie, że można stosować szablony, umieszcza przygotowane materiały i z pomocą stosuje kilka sposobów zapisu.	Po wyjaśnieniu rozumie szablon; z pomocą umieszcza materiały w prezentacji i zapisuje ją.
Obraz, dźwięk i wideo – przygotowanie materiałów Sprawnie wykorzystuje zaawansowane narzędzia IrfanView, twórczo edytuje zdjęcia, nagrywa rozbudowane wypowiedzi, kopiuje pliki z różnych nośników oraz przycina i konfiguruje wideo w prezentacji.	Samodzielnie zmienia rozmiar zdjęć, dodaje ramki i efekty, nagrywa wypowiedzi, kopiuje pliki, wstawia wideo i ustawia opcje jego odtwarzania.	Posługuje się IrfanView, zmienia rozmiar zdjęć, dodaje ramkę, nagrywa krótkie wypowiedzi, kopiuje pliki i wstawia wideo do prezentacji.	We współpracy korzysta z IrfanView, zmienia rozmiar zdjęcia, nagrywa wypowiedź i kopiuje pliki; wstawia wideo.	Z pomocą korzysta z IrfanView, zmienia rozmiar zdjęcia, nagrywa wypowiedź, kopiuje pliki i wstawia wideo.
Projektujemy kartę z kalendarza Wyjaśnia pojęcie zrzutu ekranowego, samodzielnie tworzy i twórczo formatuje kartę kalendarza, wykorzystując zaawansowane narzędzia arkusza i edytora tekstu.	Wyjaśnia zrzut ekranowy, tworzy i formatuje kartę kalendarza oraz korzysta z wielu narzędzi arkusza i edytora tekstu.	Zna zrzut ekranowy, tworzy kartę kalendarza i korzysta z wybranych narzędzi arkusza i edytora.	We współpracy tworzy kartę kalendarza na miesiąc i korzysta z kilku prostych narzędzi.	Z pomocą rozumie zrzut ekranowy, tworzy kartę kalendarza i korzysta z prostych narzędzi.
Obraz do kalendarza – filtry i przekształcenia w GIMP Wyjaśnia zastosowanie GIMP i jego bezpłatny charakter, twórczo wykorzystuje zaawansowane narzędzia, filtry i retusz, tworzy oryginalne projekty i przestrzega prawa autorskiego.	Zna zastosowania GIMP, rozumie jego bezpłatność, zna filtry i retusz, sprawnie wycina i przekształca obrazy oraz dba o prawo autorskie i estetykę.	Wie, do czego służy GIMP, zna filtry i retusz, korzysta z kilku narzędzi, wycina fragment obrazu, stosuje przekształcenia i filtry oraz przestrzega prawa autorskiego.	Po wyjaśnieniu zna GIMP i filtry, z pomocą wycina fragment obrazu i wkleja go do edytora; po przypomnieniu przestrzega praw autorskich.	Z pomocą korzysta z jednego lub dwóch narzędzi, wycina fragment obrazu i próbuje go wkleić; nie zawsze pamięta o prawie autorskim.

Redagowanie i formatowanie zaproszenia Uzasadnia elementy zaproszenia i dobór programu, sprawnie stosuje skróty, ustawia układ i marginesy, rozmieszcza dwa zaproszenia na A4, twórczo formatuje treść i wykorzystuje WordArt.	Określa elementy zaproszenia, zna właściwy program, stosuje skróty, ustawia układ i marginesy, rozmieszcza dwa zaproszenia na A4 i wykorzystuje WordArt.	Wie, jak powinno wyglądać zaproszenie, stosuje kilka skrótów, określa układ strony, redaguje treść i stosuje WordArt.	Odróżnia zaproszenie od innych dokumentów, z pomocą redaguje treść, określa układ strony i stosuje wybrane skróty oraz WordArt.	Z pomocą odróżnia zaproszenie, stosuje przynajmniej jeden skrót, określa układ i redaguje treść oraz wykorzystuje WordArt.
Projekt grafiki do zaproszenia – warstwy w GIMP Wyjaśnia pracę na warstwach, samodzielnie otwiera obrazy na osobnych warstwach, ustawia przezroczystość, skaluje i scala warstwy oraz eksportuje projekt do JPEG.	Rozumie pracę na warstwach, otwiera obrazy na odrębnych warstwach, ustawia przezroczystość, skaluje obrazy, zapisuje projekt w GIMP i eksportuje JPEG.	Rozumie warstwy, wie jak otwierać obrazy na warstwach i ustawiać przezroczystość, skaluje obrazy i zapisuje w formacie GIMP.	Wie, że można pracować na warstwach, otwierać obrazy osobno, ustawiać przezroczystość i skalować; z pomocą zapisuje projekt.	Po wyjaśnieniu rozumie warstwy i przezroczystość; z pomocą skaluje i zapisuje obraz.
Przygotowanie papieru firmowego szkoły Wyjaśnia potrzebę papieru firmowego, jego elementy i dobór programu, twórczo wykorzystuje szablony, rozmieszcza elementy, koryguje obrazy i wyjaśnia tworzenie wizerunku szkoły/firmy.	Wyjaśnia elementy papieru firmowego, dobiera program, wykorzystuje szablony, rozmieszcza elementy, koryguje zdjęcia i dba o wizerunek szkoły/firmy.	Zna elementy papieru firmowego i właściwy program, korzysta z szablonu, rozumie rozmieszczenie elementów, korektę obrazów i wizerunek szkoły/firmy.	We współpracy wymienia elementy papieru firmowego, korzysta z szablonu i odpowiednio rozmieszcza elementy; zna pojęcie wizerunku.	Z pomocą wymienia elementy, korzysta z szablonu i rozmieszcza elementy; ma trudności z korektą obrazów i pojęciem wizerunku.

Dostosowanie wymagań edukacyjnych

Wymagania edukacyjne dostosowuje się do indywidualnych potrzeb rozwojowych i edukacyjnych oraz możliwości psychofizycznych ucznia, zgodnie z posiadany przez ucznia orzeczeniem lub opinią poradni psychologiczno-pedagogicznej, a także w przypadku ucznia objętego pomocą psychologiczno-pedagogiczną w szkole – na podstawie rozpoznanych przez nauczycieli i specjalistów indywidualnych potrzeb rozwojowych i edukacyjnych oraz możliwości psychofizycznych ucznia. Dostosowanie odbywa się z uwzględnieniem zaleceń zawartych w odpowiedniej dokumentacji oraz obowiązujących przepisów prawa oświatowego.