



Wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z **INFORMATYKI** dla klasy VI w roku szkolnym 2023/2024

WYMAGANIA NA KAŻDY STOPIEŃ WYŻSZY NIŻ DOPUSZCZAJĄCY OBEJMUJĄ RÓWNIEŻ WYMAGANIA NA STOPIEŃ POPRZEDNI.

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą.

I PÓŁROCZE				
Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
1. Lekcje z aplikacjami				
Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> wymienia i stosuje podstawowe zasady BHP obowiązujące podczas pracy z komputerem i internetem wymienia czynniki spowalniające pracę komputera. z pomocą nauczyciela korzysta z edytora tekstu; wypełnia treścią tabelę wstawioną przez nauczyciela. tworzy dokument tekstowy. 	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, czym jest Dzień Bezpiecznego Internetu (DBI) i jak się go obchodzi w Europie i w Polsce. zwalnia przestrzeń dyskową poprzez usunięcie niepotrzebnych plików. wstawia tabelę w edytorze tekstu, wypełnia ją treścią i formatuje; tworzy listę numerowaną. w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z edytora tekstu; przygotowuje zrzut ekranu. 	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> wymienia zasady ustawiania bezpiecznego hasła. tworzy w dokumencie tekstowym odnośniki do zasobów zapisanych na dysku; eksportuje plik tekstowy do pliku PDF modyfikuje obramowanie i cieniowanie komórek tabeli; wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji. zaznacza wybrane fragmenty zrzutu ekranu i 	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> zna cele DBI; organizuje pracę, uwzględniając stopień ważności zadań i pilność ich wykonania wymienia podzespoły komputera wpływające na jego sprawność; usuwa z systemu pliki tymczasowe dba o czytelność i estetykę dokumentu (m.in. formatuje wpisany tekst, z rozmysłem rozmieszcza obiekty na dba o estetykę dokumentu (m.in. dopracowuje wygląd elementów graficznych). 	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> wymienia osoby i instytucje mogące udzielić pomocy w razie problemów powstałych w wyniku pracy z komputerem i korzystania z internetu; czynnie uczestniczy w organizacji DBI na terenie szkoły. przygotowuje prezentację na temat podzespołów wpływających na sprawność komputera; prowadzi część lekcji dotyczącą podzespołów komputera wpływających na jego sprawność. wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań. organizuje pracę grupy;

<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela tworzy prezentację. • z pomocą nauczyciela stosuje w edytorze grafiki wektorowej narzędzia kształtów i tworzy proste figury geometryczne. • pomocą nauczyciela pisze tekst w edytorze grafiki wektorowej • tworzy dokument tekstowy; • przygotowuje prostą grafikę 	<ul style="list-style-type: none"> • w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z programu do tworzenia prezentacji; • tworzy prezentację zawierającą zrzuty ekranu. • wykorzystuje w edytorze grafiki wektorowej narzędzia kształtów; • tworzy w edytorze grafiki wektorowej figury geometryczne. • pisze tekst w edytorze grafiki wektorowej. • w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z narzędzi niezbędnych do realizacji zadania, np. edytora tekstu, edytora grafiki, arkusza kalkulacyjnego; • sprawnie współpracuje w grupie. 	<p>wkleja je do edytora tekstu;</p> <ul style="list-style-type: none"> • dba o czytelność dokumentu (m.in. formatuje wpisany tekst, z rozmysłem rozmieszcza obiekty na stronie). • nagrywa narrację w edytorze dźwięku i dodaje ją do slajdów • przekształca w edytorze grafiki wektorowej figury geometryczne; • tworzy w edytorze grafiki wektorowej prosty rysunek złożony z figur geometrycznych. • modyfikuje tekst w edytorze grafiki wektorowej; • zamienia fotografię na grafikę wektorową. • aktywnie poszukuje informacji na wybrany temat, korzystając z różnych źródeł. 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy film z prezentacji; • dba o estetykę prezentacji; • prezentuje efekty swojej pracy szerokiemu gronu odbiorców. • tworzy w edytorze grafiki wektorowej zaawansowany rysunek złożony z figur geometrycznych • wykorzystuje grafikę i narzędzie Tekst w edytorze grafiki wektorowej do tworzenia dokumentów • tworzy infografiki na wybrany temat; • prezentuje efekty swojej pracy szerokiemu gronu odbiorców. 	
---	--	--	--	--

2. Lekcje ze Scratchem

<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • korzysta w Scratchu z aplikacji do znajdowania elementu największego. • z pomocą nauczyciela tworzy w Scratchu listę. • układa bloki w projekcie Scratcha według instrukcji nauczyciela. • opisuje sposób mnożenia dwóch liczb. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • omawia sposób ustawiania według wzrostu. • tworzy w Scratchu listę; • losuje wartości liczbowe. • z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący poszukiwanie elementu w 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • dokonuje analizy prostego zadania. • na podstawie wskazówek w podręczniku tworzy w Scratchu projekt znajdowania minimum. • na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu program realizujący poszukiwanie 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • dokonuje analizy bardziej skomplikowanych zadań; • opisuje metodę znajdowania minimum i maksimum w danym zbiorze. • projektuje w Scratchu program realizujący znajdowanie minimum lub maksimum 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • znajduje element najmniejszy i największy w danym zbiorze • projektuje w Scratchu program realizujący znajdowanie minimum i maksimum jednocześnie. • rozbudowuje w Scratchu program realizujący poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym;
--	---	--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • opisuje zasady testu sprawdzającego znajomość tabliczki mnożenia. • skutecznie wyszukuje liczbę w podanym zakresie kolejnych liczb całkowitych. • opisuje, na czym polega strategia wyszukiwania binarnego; • tworzy duszki przyciski 	<p>zbiorze nieuporządkowanym</p> <ul style="list-style-type: none"> • planuje sposób mnożenia dwóch liczb; • z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący mnożenie • z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia. • planuje wyszukiwanie liczby w podanym zakresie kolejnych liczb całkowitych; • z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący zaplanowany skrypt. • z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący wyszukiwanie liczby w danym zbiorze. 	<p>elementu w zbiorze nieuporządkowanym.</p> <ul style="list-style-type: none"> • na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu program realizujący mnożenie • na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia; • korzysta z rozbudowanych bloków warunkowych. • na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu program realizujący zaplanowany skrypt. • na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje program realizujący wyszukiwanie liczby w danym zbiorze. 	<ul style="list-style-type: none"> • projektuje w Scratchu program realizujący poszukiwanie elementu w zbiorze nieuporządkowanym • projektuje w Scratchu program realizujący mnożenie; • wykorzystuje operatory matematyczne do wykonywania w projekcie obliczeń; • tworzy nowy blok z parametrami. • projektuje w Scratchu test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia; • korzysta z komunikacji z użytkownikiem • projektuje w Scratchu program realizujący zaplanowany skrypt; • korzysta z rozbudowanych bloków warunkowych; • definiuje własny blok z parametrem. • projektuje program realizujący wyszukiwanie liczby w danym zbiorze. 	<ul style="list-style-type: none"> • projektuje w Scratchu program realizujący zliczanie elementów w zbiorze nieuporządkowanym; • analizuje liczbę porównań w trakcie działania programu. • wprowadza do projektu modyfikacje według własnych pomysłów. • analizuje zamianę bloków Scratcha na bloki środowiska Blockly.
--	--	--	---	--

II PÓŁROCZE

Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
3. Lekcje z liczbami				
<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> opisuje, na czym polega kod paskowy; opisuje zasady zamiany liczb na znaki z klawiatury. z pomocą nauczyciela opisuje sposób pisemnego dodawania dwóch liczb. korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego: wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> zamienia kod paskowy na liczby; opisuje zasady zamiany znaków z klawiatury na liczby. przedstawia sposób pisemnego dodawania dwóch liczb; przedstawia sposób pisemnego odejmowania mniejszej liczby od większej. wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych wprowadzonych do arkusza; używa autosumowania. rozbudowuje istniejące tabele przez dodawanie kolumn lub wierszy w wyznaczonych miejscach. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> zamienia liczby na kod paskowy; zamienia liczby na znaki z klawiatury i odwrotnie. realizuje w arkuszu kalkulacyjnym sposób pisemnego dodawania. wprowadza proste tekstowe i obliczeniowe serie danych za pomocą mechanizmów arkusza i formuł. sortuje dane, włącza mechanizm prostego filtrowania wpisuje daty do arkusza, formatuje je, zaznacza i edytuje, konstruuje tabele z datami i obliczaniem czasu. przeprowadza losowania w arkuszu, symulując rzut monetą, korzysta z funkcji matematycznej LOS.ZAKR. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> zamienia kod paskowy na ciąg jedynek i zer; odczytuje wyrazy zapisane za pomocą układu kwadracików. realizuje w arkuszu kalkulacyjnym sposób pisemnego odejmowania mniejszej liczby od większej. wprowadza serie obliczeniowe i wykonuje obliczenia na wynikowych danych. sortuje i filtruje dane, uzyskując odpowiedzi na zadane pytania; pracuje w grupie na Dysku Google wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem dat wprowadzonych do arkusza korzysta z funkcji statystycznej LICZ.JEŻELI; kontroluje i sprawdza poprawność obliczeń; wykonuje wykres na podstawie otrzymanych danych. 	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> posługuje się sprawnie liczbami zapisanymi w postaci ciągu jedynek i zer; tworzy wyrazy zapisane za pomocą układu kwadracików. modyfikuje sposoby pisemnych działań arytmetycznych (np. odejmowanie większej liczby od mniejszej, dodawanie trzech liczb). potrafi samodzielnie zaplanować obliczenia dotyczące ciągów liczbowych i skomplikowanych serii danych. samodzielnie planuje i opracowuje zagadnienia wymagające sortowania i filtrowania danych. formułuje własne propozycje wykorzystania zagadnień związanych z datami i czasem w rozwiązywaniu problemów. potrafi zaplanować samodzielnie doświadczenie losowe i opracować je obliczeniowo w arkuszu oraz przedstawić wyniki na wykresie i zinterpretować je.
4. Lekcje w sieci				
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:

<ul style="list-style-type: none"> • opisuje podstawowe funkcje programu Wick Editor; • opisuje, kiedy warto korzystać z możliwości wysyłania wiadomości z załącznikiem; • wysyła wiadomość z załącznikiem do jednego odbiorcy. • korzysta z portalu do nauki języka angielskiego; • opisuje prospołeczne znaczenie korzystania z portalu Freerice. • z pomocą nauczyciela korzysta z Akademii Khana. • wymienia prace z wykorzystaniem komputera w swoim otoczeniu. • wymienia aplikacje pokazujące wygląd nieba. • opisuje, czym jest liternet. • formatuje zawartość tabeli w edytorze tekstu. 	<ul style="list-style-type: none"> • włącza możliwość tłumaczenia strony na wybrany język w przeglądarce Edge lub Chrome. • wysyła wiadomość do wielu odbiorców. • korzysta z automatycznego tłumaczenia online. • na podstawie wskazówek w podręczniku wykonuje kolejne ćwiczenia w Akademii Khana. • wymienia zawody, w których potrzebne są kompetencje informatyczne. • korzysta z aplikacji pokazujących wygląd nieba. • krótko charakteryzuje formaty elektronicznych książek. • wstawia stronę tytułową do istniejącego dokumentu 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy animację na podstawie prostego rysunku. • wyjaśnia znaczenie odbiorców: odbiorca główny, odbiorca DW, odbiorca UDW; • wysyła wiadomość do wielu odbiorców z uwzględnieniem opcji DW i UDW. • korzysta z automatycznego sprawdzania pisowni w edytorze tekstu. • wyszukuje w Akademii Khana ćwiczenia z matematyki i je wykonuje. • omawia prace wykonywane z wykorzystaniem kompetencji informatycznych w różnych zawodach. • korzysta z aplikacji pokazujących wygląd nieba na komputerze (np. Google Earth) i telefonie. • sprawnie wyszukuje informacje na zadany temat. • ustawia zawartość tabeli w porządku alfabetycznym; • opisuje funkcje znaków niedrukowalnych 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia tempo kolejnych zmian obrazu, wykorzystując ustawienia edytora; • powiela klatki animacji; wstawia tło animacji. • pakuje wybrane pliki do pliku skompresowanego zip; • rozpakowuje plik skompresowany zip. • stosuje automatyczne sprawdzanie pisowni w edytorze. • wyszukuje w Akademii Khana interesujące go treści z innych przedmiotów. • wymienia i krótko opisuje zawody określane jako informatyczne. • samodzielnie posługuje się aplikacjami pokazującymi wygląd nieba na komputerze i telefonie; • wyszukuje w internecie zdjęcia ciał niebieskich. • korzysta z darmowej literatury zamieszczonej w internecie. • stosuje znaki niedrukowalne podczas pracy z tekstem; • wprowadza numerację stron w dokumentach wielostronicowych; • tworzy system odnośników 	<ul style="list-style-type: none"> • wykazuje się pomysłowością, tworząc bardziej złożone animacje poklatkowe • sprawnie korzysta z serwerów do przesyłania dużych plików. • samodzielnie wyszukuje strony pomocne w nauce języka obcego. • systematycznie korzysta z Akademii Khana. • opisuje nietypowe zastosowanie komputera w pracy. • wyszukuje w internecie strony o tematyce astronomicznej i korzysta z nich. • wyszukuje w internecie strony z literaturą i korzysta z nich. • wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań.
---	--	---	--	---

			wewnątrz dokumentu tekstowego	
--	--	--	-------------------------------	--

Zasady obowiązujące na lekcjach informatyki:

Aktualizacja od 01.04.2024 r.

Formy sprawdzania wiadomości i umiejętności poddawane ocenianiu.

Prace pisemne:

Sprawdziany

- są przeprowadzane na koniec każdego działu programowego lub obejmują materiał kilku działów,
- są zapowiadane z tygodniowym wyprzedzeniem wpisem do terminarza Librus i podaniem nacobezu,
- są poprzedzone lekcją powtórzeniową obejmującą wymagane treści i umiejętności,
- uczeń pisze sprawdzian długopisem nieścieralnym lub na komputerze,
- po sprawdzianie nauczyciel omawia jego wyniki i poprawia z uczniami typowe dla klasy błędy,
- skala procentowa na poszczególne oceny jest zgodna ze statutem szkoły,
- po każdym sprawdzianie uczeń otrzymuje informację zwrotną w formie ustnej lub pisemnej.

Kartkówki

Kartkówki zapowiedziane trwają do 15 minut, obejmują materiał wskazany przez nauczyciela.

Kartkówki niezapowiedziane obejmują materiał z ostatniej jednostki tematycznej.

Działania praktyczne:

- zadania i ćwiczenia wykonywane podczas lekcji- przede wszystkim zgodność efektu pracy ucznia nad zadaniami i ćwiczeniami z postawionym problemem,
- umiejętność doboru narzędzi do realizowanego zadania,
- sposób zaprezentowania swojej pracy inny.

Praca na lekcji

Wymagane jest posiadanie danych do logowania na indywidualne konto uczniowskie i MS Office(Temas)

Podczas lekcji ocenie plusem, minusem lub oceną mogą podlegać:

- odpowiedź ustna,
- udział w dyskusji,
- aktywność: zgłaszanie się i udzielanie poprawnych odpowiedzi,
- praca samodzielna (rozwiązywanie zadań z podręcznika lub na kartach pracy),
- praca w grupach podczas lekcji,
- styl pracy z uwzględnieniem stopnia zaangażowania ucznia w wykonywanie zadania,
- przestrzeganie zasad bezpiecznej pracy(regulaminu pracowni),
- przestrzeganie zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i Internetu.

Prace domowe:

- mogą być zadawane na platformach internetowych np., Teamsy, KhanAcademy, inne, **takie prace wykonane w czasie wolnym od zajęć dydaktycznych nie są dla ucznia obowiązkowe.**
- mogą być krótkoterminowe - zadawane z lekcji na lekcję, długoterminowe, projektowe itp.,
- jeśli praca domowa wymaga użycia komputera, uczeń w razie potrzeby może skorzystać z komputera np. w bibliotece,
- **praca domowa nie jest oceniana, nauczyciel nie ustala oceny (nie wystawia stopnia),**
- **nauczyciel sprawdza zadaną i wykonaną przez ucznia pracę domową i udziela informacji zwrotnej, która wskazuje uczniowi co robi dobrze, co i jak wymaga poprawy oraz jak powinien dalej się uczyć.**
- ~~➤ wpływ na ocenę pracy domowej ma zawartość merytoryczna, staranność, niestereotypowe sposoby rozwiązania danego problemu, umiejętność korzystania ze źródeł, terminowość wykonania,~~
- ~~➤ po powrocie z nieobecności zaległe prace domowe należy niezwłocznie uzupełnić.~~

Inne aktywności ucznia, które mogą podlegać ocenie:

- osiągnięcia w konkursach,
- rozwiązywanie zadań dodatkowych, samodzielne dochodzenie do pewnych zależności itp.,
- przygotowanie materiałów i prowadzenie lekcji,
- przygotowanie prezentacji, pomocy edukacyjnych, modeli, programów,
- praca metodą projektu - szczegółowe kryteria oceny podane są do każdego projektu.

Nieprzygotowania do lekcji

Uczeń ma prawo do trzykrotnego, w ciągu półrocza, zgłoszenia nieprzygotowania do lekcji. Fakt ten należy zgłosić nauczycielowi na początku lekcji. Przez nieprzygotowanie do lekcji rozumie się: ~~brak pracy domowej~~, brak danych do logowania, brak pomocy

potrzebnych do lekcji. Po wykorzystaniu określonego powyżej limitu nauczyciel wpisuje uczniowi informację o zaistniałej sytuacji w dzienniku Librus – uwagi, co może skutkować obniżeniem oceny z zachowania.

Inne formy oceniania

W szkole stosowane są elementy oceniania kształtującego dlatego ocena pracy ucznia niekoniecznie musi zakończyć się wystawieniem stopnia, może to być także ocena w formie:

- informacji zwrotnej,
- pochwały nauczyciela,
- plusów (za 6 „plusów” uczeń otrzymuje ocenę celującą, minus „kasuje” plusa),
- oceny koleżeńskiej.