

WYMAGANIA EDUKACYJNE NIEZBĘDNE DO UZYSKANIA ŚRÓDROCZNYCH I ROCZNYCH OCEN KLASYFIKACYJNYCH Z INFORMATYKI - KLASA 6

WYMAGANIA EDUKACYJNE NA OCENĘ DOPUSZCZAJĄCĄ

Uczeń:

- wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju,
- zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego,
- formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym,
- wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły,
- wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego,
- tworzy i wysyła wiadomość e-mail,
- komunikuje się ze znajomymi, korzystając z programu Skype,
- umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive lub innej chmurze internetowej,
- tworzy foldery w usłudze OneDrive.
- buduje w Scratchu proste skrypty określające początkowy wygląd sceny i duszków
- tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy,
- wykorzystuje blok z napisami „zapytaj” oraz „i czekaj” do wprowadzania danych i nadawania wartości zmiennym,
- tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony <https://scratch.mit.edu>,
- tworzy proste obrazy w programie GIMP,
- zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP.

WYMAGANIA EDUKACYJNE NA OCENĘ DOSTATECZNĄ

Uczeń:

- zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego,
- wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie,
- tworzy formuły, korzystając z adresów komórek,
- formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego,
- zakłada konto poczty elektronicznej,
- stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej,
- przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w Internecie,
- tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDrive.
- tworzy w Scratchu własne tło sceny i duszki,
- buduje w Scratchu skrypty zmieniające wygląd duszka po jego kliknięciu oraz skrypty przypisujące wartości zmiennym,
- wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki,
- zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,
- wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP,
- dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć,
- kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw.

WYMAGANIA EDUKACYJNE NA OCENĘ DOBRĄ

Uczeń:

- dodaje nowe arkusze do skoroszytu,
- kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie,
- sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku,
- dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego,
- wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości,
- korzysta z wyszukiwarki programu Skype,

- dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive.
- buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty oraz reagujące na komunikaty,
- wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń,
- wykorzystuje blok decyzyjny z napisami „jeżeli” i „to” lub „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie” do wykonywania poleceń w zależności od tego, czy określony warunek został spełniony,
- wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki,
- udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,
- podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi.

WYMAGANIA EDUKACYJNE NA OCENĘ BARDZO DOBRĄ

Uczeń:

- zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie,
- zmienia kolory kart arkuszy w skoroszycie,
- wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z Formatowania warunkowego,
- stosuje Sortowanie niestandardowe, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów,
- tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny,
- dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych,
- wykorzystuje narzędzie Kontakty do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej,
- udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi podczas edycji dokumentów.
- tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową,
- samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,
- dostosowuje stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty,
- tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy.

WYMAGANIA EDUKACYJNE NA OCENĘ CELUJĄCĄ

Uczeń:

- przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela,
- wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia określonych danych,
- korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać tylko niektóre dane,
- wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych,
- analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje,
- przesyła dokumenty jako załączniki do wiadomości e-mail,
- wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami,
- wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze internetowej do gromadzenia materiałów oraz wykonywania szkolnych projektów.
- podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki,
- świadomie wykorzystuje warstwy, tworząc obrazy,
- tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wklejając własne zdjęcia do obrazów pobranych z Internetu.

SPOSOBY SPRAWDZANIA OSIĄGNIĘĆ EDUKACYJNYCH Z INFORMATYKI

OCENIANIE

Zajęcia z informatyki są w większości ćwiczeniami i zadaniami praktycznymi. Ćwiczenia i zadania te powinny się kończyć pewnym rezultatem. I ten **rezultat pracy na lekcji będzie oceniany**.

JAK BĘDĄ SPRAWDZANE WIADOMOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI UCZNIÓW?

Forma aktywności	Częstość formy aktywności	Uwagi
Zadania i ćwiczenia wykonywane podczas lekcji	na każdej lekcji	oceniamy przede wszystkim zgodność efektu pracy ucznia nad zadaniami i ćwiczeniami z postawionym problemem
Praca na lekcji	na każdej lekcji	oceniamy zaangażowanie, sposób pracy, aktywność, przestrzeganie zasad BHP i regulaminu pracowni
Odpowiedzi ustne, udział w dyskusjach	czasami	
Referaty, opracowania, projekty	czasami	
Przygotowanie do lekcji	na każdej lekcji	podręcznik oraz zwracamy uwagę na pomysły i materiały przygotowane do pracy na lekcji
Udział w konkursach		nieobowiązkowa forma aktywności, wpływa na podniesienie oceny rocznej

JAK UCZEŃ MOŻE POPRAWIĆ OCENĘ?

Uczeń może poprawić ocenę wykonując powtórnie najgorzej (ocena dostateczna, dopuszczająca i niedostateczna) ocenione zadania (lub zadania podobnego typu) w czasie i formie ustalonej z nauczycielem.

ILE RAZY W SEMESTRZE MOŻNA BYĆ NIEPRZYGOTOWANYM DO LEKCJI?

Dwa razy w semestrze. Uczeń nieprzygotowanie powinien zgłosić przed lekcją, co nie zwalnia go z udziału w lekcji.

CO POWINIEN ZROBIĆ UCZEŃ, GDY BYŁ DŁUŻEJ NIEOBECNY?

W miarę możliwości powinien nadrobić istotne ćwiczenia i zadania wykonywane na opuszczonych lekcjach. Uczeń ustala to z nauczycielem prowadzącym zajęcia.

UCZEŃ I JEGO RODZICE / PRAWNI OPIEKUNOWIE MOGĄ UBIEGAĆ SIĘ O WYŻSZĄ NIŻ PRZEWIDYWANA OCENĘ ROCZNĄ W TRYBIE OKREŚLONYM W STATUCIE SZKOŁY.