

Szczegółowe wymagania edukacyjne na poszczególne oceny

Przedmiot: *informatyka*
Klasa: *V*
Nauczyciel: *Przemysław Potok*

Tytuł w podręczniku	Numer i temat lekcji	Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobre) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celujące) Uczeń:
Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w edytorze tekstu						
1.1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o edytorze tekstu	1. Dokumenty bez tajemnic. Powtórzenie wybranych wiadomości o edytorze tekstu	- zmienia krój czcionki - zmienia wielkość czcionki	- ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu - zmienia kolor tekstu - wyrównuje akapit na różne sposoby - umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go	- wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu - podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter - sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia	- formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych - używa opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu - dodaje wcięcia na początku akapitów	- samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki - przygotowuje w grupie plakat informujący o określonym wydarzeniu
1.2. Kolejno odlicz! Style i numerowanie	2. Kolejno odlicz! Style i numerowanie	tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie	- używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie - stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu	- tworzy nowy styl do formatowania tekstu - modyfikuje istniejący styl - definiuje listy wielopoziomowe	dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu	przygotowuje kronikę dotyczącą 8–10 wynalazków, wykorzystując różne narzędzia dostępne w edytorze tekstu
1.3. Komórki, do szeregu! Świat tabel	3. i 4. Komórki, do szeregu! Świat tabel	- wymienia elementy, z których składa się tabela - wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy	- dodaje do tabeli kolumny i wiersze - usuwa z tabeli kolumny i wiersze - wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu	- zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania - formatuje tekst w komórkach	korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli	- używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym - używa tabeli do przygotowania krzyżówki
1.4. Nie tylko tekst. o wstawianiu ilustracji	5. i 6. Nie tylko tekst. o wstawianiu ilustracji	- zmienia tło strony dokumentu - dodaje do tekstu obraz z pliku - wstawia do dokumentu kształty	- dodaje obramowanie strony - wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji WordArt - zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych	- zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu - formatuje obiekt WordArt	używa narzędzi z karty Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów	przygotowuje w grupie komiks przedstawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię

1.5. Przyrodnicze wędrówki. Tworzenie atlasu – zadanie projektowe	7. i 8. Przyrodnicze wędrówki. Tworzenie atlasu – zadanie projektowe	• współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu • wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu • wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wygląd • zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie				
Dział 2. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie do tworzenia prezentacji						
2.1. Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację?	9. i 10. Tekst i obraz. Jak stworzyć najprostszą prezentację?	• dodaje slajdy do prezentacji • wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie	• wybiera motyw dla tworzonej prezentacji • zmienia wariant motywu	• dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie • stosuje zasady tworzenia prezentacji	• przygotowuje czytelne slajdy	• zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat
2.2. Wspomnienia z... Tworzymy album fotograficzny	11. Wspomnienia z... Tworzymy album fotograficzny	• korzysta z opcji Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcia z dysku	• dodaje podpisy pod zdjęciami • zmienia układ obrazów w albumie	• formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce Formatowanie	• wstawia do albumu pola tekstowe i kształty • usuwa tło ze zdjęcia	• samodzielnie przygotowuje prezentację przedstawiającą określoną historię, uzupełnioną o ciekawe opisy • wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go
2.3. Wprawić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji	12. i 13. Wprawić świat w ruch. Przejścia i animacje w prezentacji	• tworzy prezentację ze zdjęciami	• wstawia do prezentacji obiekt WordArt • dodaje przejścia między slajdami • dodaje animacje do elementów prezentacji	• określa czas trwania przejścia między slajdami • określa czas trwania animacji	• dodaje dźwięki do przejść i animacji	• ustawia przejścia między slajdami i animacje, dostosowując czas ich trwania do zawartości prezentacji • wstawia do prezentacji obrazy wykonane w programie Paint i dodaje do nich Ścieżki ruchu
2.4. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji	14. Nie tylko ilustracje. Dźwięk i wideo w prezentacji	• dodaje do prezentacji muzykę z pliku • dodaje do prezentacji film z pliku	• ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach • ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli • zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na Automatycznie lub Po kliknięciu	• zapisuje prezentację jako plik wideo	• korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania • korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie	• wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy

2.5. Krótka historia. Sterowanie animacją.	15. i 16. Krótka historia. Sterowanie animacją.	• tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu	• dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe	• formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji	• zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji	• przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień
Dział 3. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch						
3.1. Plan to podstawa. o rozwiązywaniu problemów	17. i 18. Plan to podstawa. o rozwiązywaniu problemów	• ustala cel wyznaczonego zadania	• zbiera dane potrzebne do zaplanowania trasy • osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu	• analizuje trasę i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia • wybiera najlepszą trasę	• buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy	• formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy
3.2. W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt?	19. i 20. W poszukiwaniu skarbu. Jak przejść przez labirynt?	• wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu • dodaje do projektu postać z biblioteki	• rysuje tło gry np. w programie Paint • ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych	• buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy	• dodaje drugi poziom gry • używa zmiennych	• dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu • przygotowuje projekt, który przedstawia ruch słońca na niebie
3.3. Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch	21. i 22. Scena niczym kartka. O rysowaniu w programie Scratch	• buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie • korzysta z bloków z kategorii Pióro do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka	• zmienia grubość, kolor i odcień pisaka	• buduje skrypt do rysowania kwadratów	• buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych	• tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie
3.4. Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków	23. i 24. Od wielokąta do rozety. Tworzenie bardziej skomplikowanych rysunków	• buduje skrypty do rysowania figur foremnych	• wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet • korzysta z opcji Tryb Turbo	• korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość	• wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety	• buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z trzech rozet
Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator						
4.1. Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji	25. i 26. Patyczaki w ruchu. Tworzenie prostych animacji	• omawia budowę okna programu Pivot Animator	• dodaje tło do animacji	• tworzy animację składającą się z większej liczby klatek,	• tworzy płynne animacje	• tworzy animacje przedstawiające krótkie historie

		• tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek		przedstawiającą radosną postać		• przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać
4.2. Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci	27. i 28. Animacje od kuchni. Tworzenie własnych postaci	• uruchamia okno tworzenia postaci	• tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu	• edytuje dodaną postać • tworzy rekwizyty dla postaci	• tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci	• przygotowuje w grupie zabawną, kilkuminutową animację • wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię
4.3. Podróż z przeszkodami. Przygotowanie filmu przygodowego – zadanie projektowe	29. i 30. Podróż z przeszkodami. Przygotowanie filmu przygodowego – zadanie projektowe	• współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu • przygotowuje i zmienia tło animacji • samodzielnie tworzy nową postać • przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkody • zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze				

Dla uczniów posiadających opinię lub orzeczenie poradni psychologiczno-pedagogicznej dostosowuje się wymagania i formy ich sprawdzania zgodnie z zaleceniami.

Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych ucznia z informatyki

I. ZASADY DOKONYWANIA BIEŻĄCEJ OCENY WIEDZY I UMIEJĘTNOŚCI UCZNIÓW.

1. Każdy uczeń jest oceniany zgodnie z zasadami dokonywania bieżącej oceny wiedzy i umiejętności uczniów.
2. Ocenianiu podlegają wszystkie wskazane formy aktywności ucznia.
3. Obowiązkiem ucznia jest systematyczne i solidne przygotowanie się do każdej lekcji.
4. Na każdą lekcję uczeń przynosi zeszyt przedmiotowy oraz wskazane przez nauczyciela materiały.
5. Za pierwszy brak wymaganych pomocy uczeń otrzymuje odpowiedni wpis w dzienniku. Przy drugim braku poza wpisem nauczyciel przeprowadza z uczniem rozmowę wychowawczą celem przypomnienia zasad. Każdy kolejny brak skutkuje wpisaniem uwagi z zachowania dotyczącej wywiązywania się z obowiązków.
6. Oceniane zadania praktyczne oraz prace pisemne w tym również wskazane kartkówki są obowiązkowe.
7. Sprawdziany praktyczne i pisemne, obejmujące treści z całego działu zapowiadane są z tygodniowym wyprzedzeniem, jak również sygnalizowane wpisem do dziennika lekcyjnego.
8. Krótkie kartkówki obejmujące materiał z 2-3 ostatnich tematów, nie muszą być zapowiadane.
9. W przypadku nieobecności na sprawdzianie praktycznym, pisemnym i niektórych kartkówkach uczeń ma obowiązek przystąpić do sprawdzianu/kartkówki na następnej lekcji, na której jest obecny lub w terminie ustalonym przez nauczyciela (w szczególnych przypadkach, np. dłuższa nieobecność).
10. Każda ocena ucznia może być poprawiona. Poprawa jest dobrowolna i odbywa się w ciągu dwóch tygodni od dnia otrzymania oceny.
11. Każdy uczeń ma prawo do dodatkowych ocen za wykonanie prac nadobowiązkowych.
12. Na koniec okresu nie przewiduje się dodatkowych sprawdzianów zaliczeniowych.
13. Dla uczniów posiadających opinię lub orzeczenie poradni psychologiczno-pedagogicznej dostosowuje się wymagania i formy ich sprawdzania zgodnie z zaleceniami.

II. KRYTERIA OCENIANIA POSZCZEGÓLNYCH FORM AKTYWNOŚCI.

ODPOWIEDŹ USTNA

Ocenie podlega:

- wykazanie się wiadomościami i umiejętnościami w odniesieniu do wymagań edukacyjnych,
- zawartość rzeczowa, stopień trudności,
- posługiwanie się językiem przedmiotowym.

OCENA ZADAŃ PRAKTYCZNYCH, SPRAWDZIANÓW I KARTKÓWEK

- 1) Zadania praktyczne oraz prace pisemne są opracowywane w odniesieniu do wymagań edukacyjnych na poszczególne oceny.
- 2) Ocena, którą otrzymuje uczeń ustalana jest na podstawie spełnienia przez niego następującego warunku: uczeń wykazał się wszystkimi sprawdzanymi wiadomościami i umiejętnościami na daną ocenę (z uwzględnieniem wymagań na oceny niższe).
- 3) W uzasadnionych przypadkach prace pisemne mogą być punktowane. Wtedy ocenę ustala się w następujący sposób:
uczeń otrzymuje z pracy pisemnej ocenę:
 - niedostateczną – gdy uzyskał 29% punktów lub mniej
 - dopuszczającą – gdy uzyskał od 30% do 49% punktów
 - dostateczną – gdy uzyskał od 50% do 69% punktów
 - dobrą – gdy uzyskał od 70% do 89% punktów
 - bardzo dobrą – gdy uzyskał od 90% do 96% punktów
 - celującą – gdy uzyskał od 97% do 100% punktów.

Przy górnej granicy progu punktowego nauczyciel może ustalić ocenę ze znakiem „+”.

WYTWORY PRACY UCZNIA:

- ocenie podlega stopień zaangażowania, wkład pracy, estetyczność, prawidłowość i efektywność wykonywanej pracy.

III. OCENA ŚRÓDROCZNA I ROCZNA.

1. Ocenę śródroczną (roczną) proponuje nauczyciel przed konferencją klasyfikacyjną w terminie zgodnym ze Statutem.
2. Przy ustalaniu ocen klasyfikacyjnych śródrocznych i rocznych bierze się pod uwagę wszystkie oceny otrzymane przez ucznia.
3. Nauczyciel bierze również pod uwagę:
 - rozwój ucznia, czyli jakie czyni postępy w danym okresie,
 - wkład pracy i postępy jakie poczynił uczeń w stosunku do zdolności.
4. Przy ustalaniu oceny rocznej bierze się pod uwagę wszystkie oceny uzyskane przez ucznia w czasie roku szkolnego.

WARUNKI I TRYB UZYSKANIA OCENY WYŻSZEJ NIŻ PRZEWIDYWANA

1. Uczeń ma możliwość uzyskania z poszczególnych zajęć edukacyjnych wyższej rocznej oceny klasyfikacyjnej niż przewidywana. W takim przypadku uczeń lub jego rodzic, w terminie 2 dni roboczych od dnia uzyskania informacji o przewidywanej rocznej ocenie klasyfikacyjnej, może zgłosić nauczycielowi prowadzącemu dane zajęcia edukacyjne chęć uzyskania wyższej oceny.
2. W przypadku zgłoszenia przez ucznia lub jego rodzica chęci uzyskania wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej nauczyciel określa sposób i termin sprawdzenia wiadomości i umiejętności ucznia, z uwzględnieniem wymagań edukacyjnych niezbędnych do uzyskania oceny, o którą uczeń się ubiega.
3. Przy ustalaniu warunków uzyskania wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej nauczyciel uwzględnia w szczególności:
 - dotychczasowe osiągnięcia i oceny bieżące ucznia;
 - stopień opanowania przez ucznia wiadomości i umiejętności określonych w wymaganiach edukacyjnych, przy czym w szczególności bierze się pod uwagę, czy około połowa ocen bieżących uzyskanych przez ucznia z odpowiedzi ustnych, zadań praktycznych i prac pisemnych odpowiada poziomowi oceny, o którą uczeń się ubiega, lub jest od niej wyższa;
 - systematyczne uczestniczenie ucznia w obowiązkowych formach sprawdzania wiedzy i umiejętności;
 - podejmowanie przez ucznia działań umożliwiających uzupełnienie braków w wiadomościach i umiejętnościach oraz poprawę ocen bieżących.
4. Przy ustaleniu wyższej niż przewidywana oceny klasyfikacyjnej sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia może obejmować w szczególności formy stosowane przez nauczyciela w bieżącym ocenianiu oraz inne formy odpowiednie do specyfiki danych zajęć edukacyjnych.