

Szczegółowe wymagania edukacyjne na poszczególne oceny

Przedmiot: *informatyka*
Klasa: *VI*
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 dobra) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
Dział 1. Nie daj się złapać. Jak bezpiecznie korzystać z internetu?						
1.1. Ja w internecie. O komunikacji w sieci	1. Ja w internecie. O komunikacji w sieci	• podaje przykłady różnych form komunikacji w sieci	• wymienia zalety i ograniczenia komunikacji w sieci	• rozpoznaje formy niewłaściwej komunikacji i proponuje podstawowe sposoby reagowania	• zna podstawowe cechy internetu • wskazuje ich właściwe i niewłaściwe wykorzystanie	• proponuje własne zasady dobrej komunikacji w sieci
1.2. Pułapki w internecie. Jak zwiększyć swoje bezpieczeństwo w sieci?	2. Pułapki w internecie. Jak zwiększyć swoje bezpieczeństwo w sieci?	• zna zasady tworzenia silnych haseł	• rozpoznaje podstawowe cechy wiadomości phishingowej	• wyjaśnia, czym są dane osobowe i dlaczego ich ochrona jest ważna	• proponuje działania zwiększające bezpieczeństwo w internecie	• świadomie korzysta z internetu, unika ryzykownych sytuacji, chroni swoje dane
1.3. Wyszukiwanie w internecie. Jak znaleźć potrzebne treści i właściwie z nich korzystać?	3. Wyszukiwanie w internecie. Jak znaleźć potrzebne treści i właściwie z nich korzystać?	• wyszukuje proste informacje w internecie za pomocą słów kluczowych	• stosuje cudzysłów, aby zawęzić wyniki wyszukiwania • podaje przykłady wiarygodnych źródeł informacji	• ocenia wiarygodność treści znalezionych w internecie	• wyszukuje grafiki objęte licencją Creative Commons • poprawnie podaje źródło wykorzystanego zdjęcia	• porównuje wyniki wyszukiwania na wybrany temat z różnych wyszukiwarek, wskazuje różnice
1.4. Czy maszyna może myśleć? Sztuczna inteligencja w naszym życiu	4. Czy maszyna może myśleć? Sztuczna inteligencja w naszym życiu	• wyjaśnia, czym jest sztuczna inteligencja (AI)	• podaje przykłady zastosowania AI w życiu codziennym	• wymienia szanse i zagrożenia związane z rozwojem AI	• tworzy prompty tak, aby uzyskać zamierzone wyniki	• krytycznie analizuje tekst wygenerowany przez AI • weryfikuje jego prawdziwość w innych źródłach i wskazuje potencjalne błędy
Dział 2. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w arkuszu kalkulacyjnym						
2.1. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu Microsoft Excel	5. Kartka w kratkę. Wprowadzenie do programu Microsoft Excel	• wprowadza dane do komórek • zmienia szerokość kolumn	• formatuje komórki	• dodaje arkusze do skoroszytu • kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy	• zmienia nazwy arkuszy • zmienia kolory kart arkuszy	• przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. Scal i Wyśrodkuj
2.2. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	6. Porządki w komórce. O formatowaniu i sortowaniu danych	• zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach	• wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby	• porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych	• używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości	• wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia informacji

					• porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium	• korzysta z opcji Filtruj, aby pokazać określone dane
2.3. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie Microsoft Excel	7. i 8. Budżet kieszonkowy. Proste obliczenia w programie Microsoft Excel	• tworzy formuły do obliczeń	• w formułach wykorzystuje adresy komórek	• wykonuje obliczenia, korzystając z funkcji SUMA oraz ŚREDNIA	• korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu	• wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI)
2.4. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów	9. i 10. Demokratyczne wybory. O tworzeniu wykresów	• prezentuje dane na wykresie	• zmienia wygląd wykresu	• dodaje lub usuwa elementy wykresu	• dobiera typ wykresu do rodzaju prezentowanych danych	• analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje
2.5. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe	11., 12. i 13. Razem w chmurach. Zebranie i opracowanie danych – zadanie projektowe	• zapisuje dane w arkuszu kalkulacyjnym • tworzy formuły • wykorzystuje funkcje arkusza kalkulacyjnego • prezentuje dane na wykresie • tworzy dokumenty w chmurze • udostępnia innym dokumenty utworzone w chmurze • współpracuje z innymi nad dokumentem zapisanym w chmurze • gromadzi w chmurze materiały do projektu zespołowego				
Dział 3. Po nitce do kłębka. Tworzenie gier w programie Scratch						
3.1. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	14. i 15. Razem możemy więcej. O społeczności użytkowników Scratcha	• wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch	• zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu	• udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu	• korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu, modyfikując je według własnych pomysłów	• zakłada z koleżankami i kolegami z klasy studio na stronie https://scratch.mit.edu i wspólnie z nimi tworzy projekty w Scratchu
3.2. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch	16. i 17. Do biegu, gotowi, start! Komunikaty w programie Scratch	• buduje skrypty określające reakcję duszka na kliknięcie	• przygotowuje projekt gry, opisuje jej zasady	• buduje skrypt powodujący nadanie komunikatu • programuje skutek odebrania komunikatu	• tworzy prostą grę zręcznościową	• edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy
3.3. Moje wyniki. Jak zapisać dane w jednym miejscu?	18. i 19. Moje wyniki. Jak zapisać dane w jednym miejscu?	• buduje skrypty z wykorzystaniem zmiennych	• tworzy listę w programie Scratch	• wykorzystuje listę do przechowywania wyników gry	• tworzy grę, której działanie polega na sterowaniu obiektem na ekranie	• rozbudowuje grę o dodatkowe elementy

Dział 4. Wyjątkowe projekty. Korzystamy z programów graficznych						
4.1. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw	20., 21. i 22. Tort ma warstwy i cebula ma warstwy. O tworzeniu grafik z wykorzystaniem warstw	• tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu	• pracuje na warstwach	• zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP	• modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt	• podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki • świadomie wykorzystuje warstwy przy tworzeniu obrazów
4.2. Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	23. i 24. Zdjęć cięcie-gięcie. Elementy retuszu i fotomontażu zdjęć	• zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć	• kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je na różne warstwy	• rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa	• wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży	• tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wkleja własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu
4.3. Moje naj... Tworzenie projektu w programie Canva	25., 26. i 27. Moje naj... Tworzenie projektu w programie Canva	• tworzy stronę główną projektu • wybiera układ elementów na stronie	• dodaje do projektu tło sekcji, wstawia tekst	• wstawia zdjęcia i grafikę do projektu	• tworzy wielostronicowy dokument, dodaje linki do nawigacji między stronami	• tworzy projekt według własnego pomysłu, dba o jego estetykę.
4.4. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe	28., 29. i 30. Czar szkolnych lat. Przygotowanie pamiątkowego obrazu – zadanie projektowe	• tworzy obrazy w programie GIMP • wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP • wykorzystuje chmurę i pocztę elektroniczną do pracy nad projektem				

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.