

Informatyka klasa 6

1. Metody sprawdzania osiągnięć:

a) Praca z komputerem

b) Odpowiedź ustna

c) Kartkówka

e) Sprawdzian – skalę punktową przelicza się na oceny według kryteriów:

ocena celująca..... ..100-98%

bardzo dobra 97%-89%

dobra 88%-73%

dostateczna.....72%-51%

dopuszczająca 50%-30%

niedostateczna.....29%-0%.

2. Uzyskanie oceny rocznej wyższej niż przewidywana:

Uzyskanie oceny rocznej wyższej od przewidywanej możliwe jest jedynie po napisaniu przez ucznia przekrojowego sprawdzianu obejmującego wiadomości i umiejętności z zakresu danej klasy i uzyskaniu z niego oceny wyższej niż przewidywana.

Do takiego sprawdzianu może przystąpić jedynie uczeń, który w terminie 2 dni od wystawienia oceny przewidywanej złoży pisemny wniosek do nauczyciela dotyczący uzyskania oceny wyższej niż przewidywana.

3. Wymagania edukacyjne:

Dział	Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
Lekcje z aplikacjami	Uczeń: -zna regulamin pracowni -zna podstawowe zasady bezpiecznej pracy z komputerem -potrafi wykonać zrzut ekranu - wie jak uruchomić wybraną aplikację	Uczeń: -przestrzega zasad BHP - wie jak skopiować plik do pamięci komputera, stosuje w praktyce Print Screen, kombinacje Ctrl-V stosuje właściwe procedury uruchamiania i zamykania komputera i aplikacji	Uczeń: -przestrzega regulamin pracowni , stosuje w zasady bezpiecznej pracy -poprawnie posługuje się aplikacjami -tworzy proste infografiki, listy numerowane	Uczeń: -potrafi opracować logogryf, - dokonuje modyfikacji tabeli -samodzielnie wykonuje pracę z należytą starannością i dokładnością -posługuje się technologią informacyjną zgodnie z przyjętymi zasadami	Uczeń: - uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji oraz dostarczone przez nauczyciela trudniejsze zadania dodatkowe

	-wie jak usunąć niepotrzebne pliki	- usuwa niepotrzebne pliki	- tworzy prostą prezentację multimedialną, - wykonuje rysunki w programie do grafiki wektorowej - kopiuje i wkleja fragmenty obrazu - potrafi narysować figury geometryczne w programie Inscap - dodaje obrazy do dokumentów bezpośrednio utworzonych w usłudze OneDrive - tworzy prezentacje multimedialną - kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie	-potrafi zamienić fotografię na grafikę wektorową i ją modyfikować -tworzy zaawansowane rysunki grafiki wektorowej w programie Inscap - potrafi wykonać instrukcję multimedialną	- uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji oraz dostarczone przez nauczyciela trudniejsze zadania dodatkowe
Lekcje ze Scratchem	-zna regulamin pracowni -zna zasady BHP -wie co to Scratch -wie co to arkusz kalkulacyjny	- zmienia tło sceny w Scratchu - zmienia wygląd i nazwę postaci w Scratchu - zmienia wielkość duszków w Scratchu - wprowadza i formatuje dane w komórkach Excela	-określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku - stosuje bloki powodujące obrót duszka w Scratchu - ustawia w skrypcie - wykonanie przez duszka kroków wstecz potrafi wstawić wiersz lub kolumnę do tabeli arkusza kalkulacyjnego	- dodaje nowe duszki do projektu w Scratchu - używa bloków określających styl obrotu duszka - łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści - samodzielnie tworzy tabelę w arkuszu kalkulacyjnym;	uczeń tworzy nowe duszki w edytorze programu Scratch i buduje skrypty określające ich zadania i zachowanie - tworzy grę o zadanej tematyce, samodzielnie wprowadza różne rodzaje obramowań komórek tabeli i formatuje ich zawartość

Lekcje z liczbami	-zna regulamin pracowni -zna zasady BHP - wie co to arkusz kalkulacyjny wykonuje proste obliczenia na kalkulatorze komputerowym, pod kierunkiem nauczyciela wypełnia danymi tabelę arkusza kalkulacyjnego;	- wykonuje obliczenia na kalkulatorze komputerowym; zna budowę tabeli arkusza Określa pojęcia: wiersz, kolumna, komórka, zakres komórek, adres komórki, formuła wykonuje wykres dla jednej serii danych; wymienia typy wykresów	-wymienia elementy okna arkusza kalkulacyjnego - pod kierunkiem nauczyciela tworzy tabelę w arkuszu kalkulacyjnym; -wykonuje obramowanie komórek tabeli; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje obliczenia, tworząc proste formuły; wprowadza napisy do komórek tabeli; samodzielnie stosuje funkcję SUMA do dodawania liczb zawartych w kolumnie lub wierszu; zna przeznaczenie wykresu kolumnowego i kołowego; tworzy wykres dla dwóch serii danych; umieszcza na wykresie tytuł, legendę i etykiety danych	-- tworzy własny budżet wykorzystując arkusz kalkulacyjny samodzielnie tworzy proste formuły do przeprowadzania obliczeń na konkretnych liczbach; wprowadza napisy do komórek tabeli; dostosowuje szerokość kolumn do ich zawartości; analizuje i dostrzega związek między postacią formuły funkcji SUMA na pasku formuły a zakresem zaznaczonych komórek; wykonuje obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, tworząc formuły oparte na adresach komórek; stosuje inne funkcje dostępne pod przyciskiem Autosumowanie; samodzielnie umieszcza na wykresie tytuł, legendę i etykiety danych	samodzielnie tworzy formuły oparte na adresach komórek; formatuje elementy wykresu; korzysta z różnych rodzajów wykresów; samodzielnie przygotowuje dane do tworzenia wykresu
-------------------	---	---	--	--	--

Lekcje w sieci	- zna zagrożenia wynikające z pracy w sieci właściwie interpretuje komunikaty komputera i odpowiednio na nie reaguje	-potrafi wymienić przykłady różnorodnych zagrożeń, właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze wskazuje zastosowania komputera w różnych dziedzinach życia podaje przynajmniej dwa przykłady zawodów, w których niezbędne są kompetencje informatyczne	-stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu, przestrzega zasad bezpiecznej komunikacji omawia działanie przykładowych urządzeń ze swojego otoczenia, opartych na technice komputerowej przestrzega zasad netykiety, komunikując się z innymi osobami za pomocą internetu	wskazuje użyteczność zastosowania komputera do usprawnienia uczenia się; korzysta z programów edukacyjnych; wykorzystuje serwis internetowy Scratcha do dzielenia się swoimi projektami z innymi oraz do wyszukiwania pomysłów na własne projekty. udostępnia dokumenty i foldery zgromadzone w chmurze internetowej, podaje kilka zawodów, w których niezbędne są kompetencje informatyczne podaje przykłady zastosowania komputera w domu; wymienia zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych	korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat zastosowań komputera; wyszukuje w Internecie dodatkowe informacje na temat zawodów, w których niezbędne są kompetencje informatyczne; określa te kompetencje omawia historię komputerów; wyszukuje w różnych źródłach, w tym w Internecie, informacje na temat najnowszych zastosowań komputerów, w tym na temat robotów;
----------------	--	---	---	--	--

Uwagi:

Uzyskanie oceny wyższej wiąże się z opanowaniem wszystkich wymagań na oceny niższe.

Wymagania edukacyjne są każdorazowo dostosowywane do potrzeb indywidualnych ucznia z opiniami i orzeczeniami zgodnie z zaleceniami Poradni psychologiczno-pedagogicznej.

