

Przedmiotowy system oceniania INFORMATYKA klasa 6

I. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

Ocenie podlegają: sprawdziany, kartkówki, ćwiczenia praktyczne, odpowiedzi ustne, prace domowe, praca na lekcji, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.

1. **Sprawdziany** mogą wymagać zapisania odpowiedzi na wydrukowanym arkuszu lub sprawdzać praktyczne umiejętności na komputerze, a ich celem jest weryfikacja wiadomości i umiejętności ucznia po realizacji działu podręcznika.
2. **Kartkówki** są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech).
3. **Ćwiczenia praktyczne** obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:
 - wartość merytoryczną,
 - stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia,
 - dokładność wykonania polecenia,
 - staranność i estetykę.
4. **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:
 - zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
 - właściwe posługiwanie się pojęciami,
 - zawartość merytoryczną wypowiedzi,
 - sposób formułowania wypowiedzi.
5. **Praca domowa** jest pisemną lub ustną formą ćwiczenia umiejętności i utrwalania wiadomości zdobytych przez ucznia podczas lekcji.
 - Pracę domową uczeń wykonuje na komputerze, w zeszycie lub w innej formie zleconej przez nauczyciela.
 - Przy wystawianiu oceny za pracę domową nauczyciel bierze pod uwagę samodzielność, poprawność i estetykę wykonania.
6. **Aktywność i praca ucznia na lekcji** są oceniane, zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów lub oceny.
7. **Prace dodatkowe** obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji. Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.:
 - wartość merytoryczną pracy,
 - stopień zaangażowania w wykonanie pracy,
 - estetykę wykonania,
 - wkład pracy ucznia,
 - sposób prezentacji,
 - oryginalność i pomysłowość pracy.
8. **Szczególne osiągnięcia** uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych (szkolnych i międzyszkolnych).

II. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

1. Sprawdziany są obowiązkowe. Oceny ze sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać raz w semestrze, po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem.
2. Ocen ze sprawdzianów wyższych niż ocena dopuszczająca nie można poprawić.
3. Ocen z kartkówek, odpowiedzi ustnych i ćwiczeń praktycznych nie można poprawić.
4. Nauczyciel informuje ucznia o otrzymanej ocenie z ostatniej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.
5. Rodzice (opiekunowie prawni) mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępach w pracy ucznia podczas indywidualnych kontaktów z nauczycielem (według harmonogramu spotkań przyjętego przez szkołę).
6. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach (wynikające np. z nieobecności), biorąc udział w zajęciach wyrównawczych lub drogą indywidualnych konsultacji z nauczycielem (także online).

III. Wymagania na poszczególne oceny

ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra
Dział 1. Nie tylko kalkulator. Odwiedzamy świat tabel i wykresów w programie MS Excel			
- wprowadza dane do komórek - zmienia szerokość kolumn - zmienia krój, kolor i wielkość czcionki użytej w komórkach - tworzy własne formuły do obliczeń - prezentuje dane na wykresie	- formatuje komórki - wykorzystuje automatyczne wypełnianie, aby wstawić do tabeli kolejne liczby - w tworzonych formułach wykorzystuje adresy komórek - zmienia wygląd wykresu	- dodaje arkusze do skoroszytu - kopiuje i wkleja dane do różnych arkuszy - porządkuje dane w tabeli według określonych wytycznych - wykonuje obliczenia, korzystając z formuł SUMA oraz ŚREDNIA - dodaje lub usuwa elementy wykresu	- zmienia nazwy arkuszy - zmienia kolory kart arkuszy - używa formatowania warunkowego, aby wyróżnić określone wartości - porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium - korzysta z arkusza kalkulacyjnego w codziennym życiu, np. do tworzenia własnego budżetu - dobiera typ wykresu do rodzaju danych
Dział 2. Sieciowe pogaduszki. O poczcie internetowej i wirtualnej komunikacji			
- wysyła wiadomość elektroniczną - wykorzystuje program Skype do komunikacji ze znajomymi - przesyła plik do usługi OneDrive - tworzy folder w usłudze OneDrive - tworzy dokumenty w usłudze OneDrive - udostępnia innym dokumenty utworzone w usłudze OneDrive - współpracuje z innymi podczas edycji dokumentów w usłudze OneDrive - gromadzi materiały do wspólnego projektu w usłudze OneDrive	- tworzy konto poczty elektronicznej w jednym z popularnych serwisów - omawia niebezpieczeństwa związane z komunikacją internetową - tworzy dokumenty tekstowe, korzystając z programów dostępnych bezpośrednio w usłudze OneDrive - tworzy dokumenty w usłudze OneDrive - udostępnia innym dokumenty utworzone w usłudze OneDrive - współpracuje z innymi podczas edycji dokumentów w usłudze OneDrive - gromadzi materiały do wspólnego projektu w usłudze OneDrive	- wysyła wiadomości do więcej niż jednego odbiorcy - wykorzystuje pola Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości podczas wpisywania adresów odbiorców - podczas komunikacji internetowej stosuje się do zasad bezpieczeństwa w Internecie - wyszukuje znajomych, korzystając z bazy kontaktów programu Skype - dodaje obrazy do dokumentów tekstowych tworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive - tworzy dokumenty w OneDrive - udostępnia innym dokumenty utworzone w usłudze OneDrive - współpracuje z innymi podczas edycji dokumentów w OneDrive - gromadzi materiały do wspólnego projektu w usłudze OneDrive	- zapisuje wybrane adresy e-mail, korzystając z funkcji Kontakty serwisu pocztowego - opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje z rozmową na żywo - instaluje program Skype na komputerze - udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive - edytuje z innymi w tym samym czasie dokument utworzony w usłudze OneDrive - tworzy dokumenty w OneDrive - udostępnia innym dokumenty utworzone w usłudze OneDrive - współpracuje z innymi podczas edycji dokumentów w usłudze OneDrive - gromadzi materiały do wspólnego proj. w OneDrive
Dział 3. Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu Scratch			
- buduje skrypty określające początkowy wygląd sceny - tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach - wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wart. zmiennej - wykorzystuje serwis https://scratch.mit.edu do budowania skryptów w programie Scratch	- tworzy własne tło sceny - tworzy własne duszki - buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości - sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii Wyrażenia - zakłada konto w serwisie https://scratch.mit.edu	- buduje skrypty nadające komunikaty - buduje skrypty odbierające komunikaty - wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli” - buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek - udostępnia własne skrypty w serwisie https://scratch.mit.edu	- tworzy prostą grę zręcznościową - buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze - buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę - korzysta z projektów umieszczonych w serwisie https://scratch.mit.edu, modyfikując je według własnych pomysłów
Dział 4. Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP			
- tworzy proste rysunki, wykorzystując podstawowe narzędzia z przybornika programu - zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć - tworzy obrazy w progr. GIMP - wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP - wykorzystuje chmurę internetową i pocztę elektroniczną do pracy przy wspólnym projekcie	- pracuje na warstwach - kopiuje fragmenty obrazu i wkleja na różne warstwy - tworzy obrazy w programie GIMP - wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP - wykorzystuje chmurę internetową i pocztę elektroniczną do pracy przy wspólnym projekcie	- zmienia ustawienia narzędzi w programie GIMP - rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia Rozmycie Gaussa - tworzy obrazy w programie GIMP - wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP - wykorzystuje chmurę internetową i pocztę elektroniczną do pracy przy wspólnym projekcie	- modyfikuje stopień krycia warstw, aby uzyskać określony efekt - wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży - tworzy obrazy w programie GIMP - wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP - wykorzystuje chmurę internetową i pocztę elektroniczną do pracy przy wspólnym projekcie
Dział 5.			
	-		

Uwaga: Spełnienie wymagań z poziomu wyższego uwarunkowane jest spełnieniem wymagań niższych, co oznacza, że ubiegając się o kolejną, wyższą ocenę, uczeń musi mieć opanowane również zagadnienia przyporządkowane ocenie niższej (zgodnie ze schematem).

Wymagania wykraczające - **ocena „celujący”** obejmują wszystkie wymagania na stopień bardzo dobry i ponadto uczeń ma osiągnięcia :

- wykraczające ponad program, wiedzę i umiejętności oryginalne, twórcze, łączy wiedzę i umiejętności z różnych działów informatyki, wykonuje dodatkowe zadania,
- w konkursach i olimpiadach informatycznych
- z własnej inicjatywy pogłębia swoją wiedzę i umiejętności, korzystając z różnych źródeł,
- poszukuje zastosowań zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych,
- dzieli się swoją wiedzą i umiejętnościami z innymi uczniami.

Uczeń otrzymuje **ocenę niedostateczną**, który nie opanował wymagań koniecznych na ocenę dopuszczającą.