

# **WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI dla uczniów klas VI**

## **WYMAGANIA EDUKACYJNE**

Zgodnie z podstawą programową przyjmuje się jako priorytetowe na lekcjach informatyki i zajęć komputerowych następujące zadania:

- przygotowanie uczniów do posługiwania się komputerem i technologią informacyjną w prostych zastosowaniach praktycznych;
- kształtowanie umiejętności korzystania z elementarnych zastosowań komputerów do wzbogacania własnego uczenia się i poznawania różnych dziedzin wiedzy;
- uwrażliwienie uczniów na zagrożenia dla ich zdrowia i rozwoju związane z niewłaściwym korzystaniem z urządzeń i programów komputerowych.

## **JAWNOŚĆ OCEN**

Nauczyciel na początku każdego roku szkolnego informuje uczniów o wymaganiach edukacyjnych oraz sposobach sprawdzania osiągnięć. Oceny są jawne dla ucznia i jego rodziców.

## **DOSTOSOWANIE WYMAGAŃ**

Przy ustalaniu oceny nauczyciel powinien brać pod uwagę wysiłek wkładany przez ucznia w wywiązywanie się z obowiązków lekcyjnych, aktywność podczas lekcji, chęć uczestniczenia w zajęciach i zadaniach dodatkowych. Nauczyciel obniża wymagania w zakresie wiedzy i umiejętności w stosunku do ucznia, u którego stwierdzono deficyty rozwojowe i choroby uniemożliwiające sprostanie wymaganiom programowym potwierdzone orzeczeniem poradni psychologiczno-pedagogicznej lub opinią lekarza – specjalisty.

## **OBSZARY AKTYWNOŚCI PODLEGAJĄCE OCENIE**

Na zajęciach z informatyki, niezależnie od wymiaru tygodniowego zajęć, uczeń oceniany jest w następujących obszarach:

- aktywność w czasie zajęć – gotowość do wykonywania ćwiczeń i zadań zleconych przez nauczyciela w trakcie lekcji;
- stopień opanowania wiadomości i umiejętności wynikających z podstawy programowej nauczania informatyki oraz wymagań programowych;
- wiadomości i umiejętności, które uczeń nabył w trakcie samodzielnego zdobywania wiedzy informatycznej;
- stosowanie przez ucznia języka informatycznego – terminów i pojęć w ramach przewidywanych przez program nauczania;
- udział w konkursach i turniejach informatycznych organizowanych przez szkołę lub inne podmioty;
- umiejętność pracy w zespole – gotowość do pomocy innym, sposób komunikowania się w grupie.

## **PODSTAWY USTALANIA OCENY**

Oceny osiągnięć uczniów w wymienionych wyżej obszarach dokonuje się na podstawie:

- analizy przedstawionych do oceny samodzielnie wykonanych prac w czasie lekcji (ćwiczeń praktycznych) – plików komputerowych i wypełnionych ćwiczeń przedmiotowych;
- obserwacji działań ucznia w trakcie zajęć;
- prac klasowych, kartkówek;
- odpowiedzi ucznia w rozmowie z nauczycielem,
- prac domowych,
- aktywności na lekcji,
- prac dodatkowych.

Niedostateczna ocena uzyskana za pracę samodzielną, pracę klasową, kartkówkę może być poprawiona przez ucznia w terminie i na zasadach ustalonych wcześniej z nauczycielem.

# OCENA ŚRÓDROCZNA

## Wymagania dotyczące poszczególnych ocen z uwzględnieniem wiedzy i umiejętności – klasa VI

### CELUJĄCA

*Uczeń otrzymuje ocenę celującą, jeżeli w pełni opanował obowiązujący program nauczania:*

- twórczo i samodzielnie wykonuje wszystkie zadania przewidziane programem oraz wykazuje kreatywność w wykorzystaniu wiadomości i umiejętności do rozwiązania zadań w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych;
- rozwija zainteresowania i uzdolnienia, samodzielnie formułuje wnioski, które potrafi uzasadnić;
- jest zaangażowany emocjonalnie w pracę grupy, bardzo aktywny i odpowiedzialny, motywuje kolegów do pokonywania trudności, szanuje pracę innych;
- szybko pisze bezwzrokowo na klawiaturze, nie popełnia błędów;
- zna program Scratch, dodaje własne skrypty i wykorzystuje je;
- przygotowuje dodatkowe informacje na zajęcia, prezentacje, referaty, itp.;
- wykorzystuje z własnej inicjatywy umiejętności informatyczne na innych lekcjach;
- zajmuje czołowe miejsca w konkursach informatycznych.

### BARDZO DOBRA

*Uczeń otrzymuje ocenę bardzo dobrą, jeżeli opanował zakres wiadomości oraz umiejętności określonych programem nauczania:*

- sprawnie rozpoczyna i kończy pracę z komputerem;
- bezbłędnie wyszczególnia elementy zestawu komputerowego;
- bezbłędnie wykonuje operacje na folderach i plikach; tworzy katalogi i podkatalogi, kopiuje i przenosi pliki między folderami;
- samodzielnie zapisuje i odczytuje dokumenty w określonych folderach;
- bezbłędnie przekształca rysunki i ich fragmenty;
- szybko pisze na klawiaturze stosując zasadę właściwego ułożenia rąk, nie popełnia błędów;
- potrafi łączyć tekst z obrazem;
- bezbłędnie wpisuje i redaguje tekst, stosuje operacje na blokach tekstu;
- bezbłędnie umieszcza tekst w kolumnach;
- przygotowuje prezentację na zaproponowany przez siebie temat;
- korzystając z aplikacji Scratch rysuje figury geometryczne i wypełnia je kolorami;
- definiuje skrypty i wykorzystuje je;
- tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową,
- buduje w Scratchu skrypty wyszukujące najmniejszą i największą liczbę w danym zbiorze,
- buduje w Scratchu skrypt wyszukujący określoną liczbę w danym zbiorze,
- samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,
- opracowuje informacje zaczerpnięte z sieci Internet w edytorze tekstu;
- korzysta z przeglądarki internetowej do wyszukiwania informacji;
- zna i stosuje najważniejsze zasady netykiety;
- potrafi założyć własne konto e-mailowe i samodzielnie wysłać pocztą elektroniczną list z załącznikiem;
- prezentuje inne od poznanych na zajęciach dziedziny życia, w których zastosowano komputer.

### DOBRA

*Uczeń otrzymuje ocenę dobrą, jeżeli nie opanował całkowicie zakresu wiadomości oraz umiejętności określonych programem nauczania:*

- samodzielnie rozpoczyna i kończy pracę z komputerem;
- zna elementy zestawu komputerowego;
- wykonuje operacje na folderach i plikach; korzystając z krótkich wskazówek nauczyciela;
- zapisuje i odczytuje dokumenty w określonych folderach, korzystając z niewielkiej pomocy nauczyciela;
- pisze bezwzrokowo na klawiaturze, ma właściwy układ rąk, popełnia nieliczne błędy (5);
- przekształca rysunki i ich fragmenty;

- z niewielką pomocą nauczyciela łączy tekst z obrazem;
- wpisuje i redaguje tekst; z niewielką pomocą nauczyciela stosuje operacje na blokach tekstu;
- umieszcza tekst w kolumnach;
- przygotowuje prezentację na zaproponowany przez siebie temat;
- korzystając z poleceń języka programowania w aplikacji Scratch rysuje figury geometryczne i z niewielką pomocą nauczyciela wypełnia je kolorami;
- buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty,
- buduje w Scratchu skrypty 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,
- opracowuje informacje zaczerpnięte z sieci Internet w edytorze tekstu;
- korzysta z przeglądarki internetowej do wyszukiwania informacji;
- zna i stosuje najważniejsze zasady netykiety;
- potrafi założyć własne konto e-mailowe i wysłać pocztą elektroniczną list z załącznikiem korzystając przy tym z niewielkiej pomocy nauczyciela;
- wskazuje na zastosowanie techniki komputerowej w urządzeniach innych niż omawiane na zajęciach.

## **DOSTATECZNA**

*Uczeń otrzymuje ocenę dostateczną, jeżeli samodzielnie lub z pomocą nauczyciela wykonuje zadania o niewielkim stopniu trudności:*

- pod nadzorem nauczyciela rozpoczyna i kończy pracę z komputerem;
- umie nazwać wskazane elementy zestawu komputerowego;
- wykonuje operacje na folderach i plikach przy pomocy nauczyciela;
- zapisuje i odczytuje dokumenty w określonych folderach korzystając z pomocy nauczyciela;
- pisze bezwzrokowo na klawiaturze, popełnia błędy, układ rąk nie zawsze jest właściwy;
- przekształca rysunki i ich fragmenty po dodatkowej podpowiedzi nauczyciela;
- łączy tekst z obrazem po dodatkowej podpowiedzi nauczyciela;
- wpisuje i redaguje tekst; z pomocą nauczyciela stosuje operacje na blokach tekstu;
- z niewielką pomocą nauczyciela umieszcza tekst w kolumnach;
- przygotowuje prezentację na określony temat, po dodatkowej podpowiedzi nauczyciela;;
- korzystając z aplikacji Scratch rysuje figury geometryczne;
- tworzy w Scratchu własne tło sceny,
- tworzy w Scratchu własne duszki,
- buduje w Scratchu skrypty zmieniające wygląd duszka po jego kliknięciu,
- buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym,
- wykorzystuje bloki z kategorii **Wyrażenia** do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki,
- zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,
- opracowuje informacje zaczerpnięte z sieci Internet w edytorze tekstu, korzystając z pomocy nauczyciela;
- korzysta z przeglądarki internetowej do wyszukiwania informacji;
- zna i stosuje najważniejsze zasady netykiety;
- potrafi założyć własne konto e-mailowe i wysłać pocztą elektroniczną list korzystając z pomocy nauczyciela;
- wymienia poznane dziedziny zastosowania komputerów w najbliższym otoczeniu i wskazuje na korzyści wynikające z ich zastosowania.

## **DOPUSZCZAJĄCA**

*Uczeń otrzymuje ocenę dopuszczającą, jeżeli przy wydatnej pomocy nauczyciela wykonuje zadania o niewielkim stopniu trudności:*

- pod nadzorem nauczyciela rozpoczyna i kończy pracę z komputerem;
- nazywa podstawowe elementy zestawu komputerowego;
- z pomocą nauczyciela tworzy folder;
- odczytuje wskazany dokument korzystając z pomocy nauczyciela;
- z pomocą nauczyciela przekształca rysunki;
- z pomocą nauczyciela wstawia gotowy obraz do tekstu;
- wpisuje tekst i redaguje go z dużą pomocą nauczyciela; stosuje podstawowe operacje na blokach tekstu;
- z pomocą nauczyciela umieszcza tekst w kolumnach;
- z pomocą nauczyciela przygotowuje schematyczną prezentację na określony temat;
- przy pomocy nauczyciela rysuje figury geometryczne w programie Scratch;
- buduje w Scratchu proste skrypty określające początkowy wygląd sceny,
- buduje w Scratchu skrypty określające początkowy wygląd duszków umieszczonych na scenie,
- 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>,
- przegląda stronę internetową o podanym adresie;
- wymienia zastosowanie komputera w najbliższym środowisku.

## **NIEDOSTATECZNA**

Uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną, jeżeli nawet przy pomocy nauczyciela nie próbuje rozwiązać zagadnień o elementarnym stopniu trudności.

## **OCENA KOŃCOWOROCZNA**

### **CELUJĄCA**

*Uczeń otrzymuje ocenę celującą, jeżeli w pełni opanował obowiązujący program nauczania:*

- biegle porusza się w środowisku Windows,
- radzi sobie z ewentualnymi problemami powstałymi podczas pracy z komputerem, stosuje nie przerabiane na lekcjach polecenia oraz metody,
- samodzielnie tworzy połączenia tekstów i grafiki, wykorzystując do tego poznane programy szkolne oraz inne dostępne wśród oprogramowania,
- samodzielnie rozszerza zakres swoich wiadomości,
- swobodnie porusza się w programie Logomocji;
- stosuje poznane wiadomości w sytuacjach nietypowych,
- wielokrotnie na lekcjach wykazuje się dodatkowymi wiadomościami i umiejętnościami, np. potrafi wymienić popularne przeglądarki internetowe, wyszukać informacje za pomocą Internetu, obsługiwać pocztę elektroniczną, sprawnie instaluje programy, porządkuje dysk, samodzielnie łączy elementy zestawu komputerowego itd.
- zajmuje czołowe miejsca w konkursach informatycznych.

### **BARDO DOBRA**

*Uczeń otrzymuje ocenę bardzo dobrą, jeżeli opanował zakres wiadomości oraz umiejętności określonych programem nauczania:*

- rozpoznaje zawartość typowych plików po jego rozszerzeniu,
- odczytuje wielkość dysków, plików i folderów,
- tworzy skróty do programów,
- potrafi kopiować plik lub folder metodą przeciągnięcia lub z wykorzystaniem Schowka,
- świetnie korzysta z programów edukacyjnych przerabianych na lekcjach, świadomie wykorzystuje je do poszerzania i testowania swoich umiejętności,
- samodzielnie wykorzystuje wyszukane informacje ze zbiorów multimedialnych,

- korzystając z poleceń języka programowania Logomocji rysuje figury geometryczne i wypełnia je kolorami;
- definiuje procedury w Logomocji i wykorzystuje je;
- sprawnie porusza się po tekście,
- samodzielnie redaguje tekst, zwracając uwagę na jego estetyczny i ciekawy wygląd,
- pisze nawet skomplikowane wzory matematyczne, używa symboli,
- w tekście pisanym stosuje swobodnie wszystkie poznane na lekcjach narzędzia i polecenia,
- potrafi zaznaczać elementy rysunku, wycinać, kopiować, tworzyć odbicia lustrzane, obracać, powiększać,
- wstawia do tekstu rysunki,
- dostosowuje stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty,
- tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy.
- pisze teksty na podstawie podanego wzorca,
- wykorzystuje wszystkie dostępne narzędzia edytor graficznego do tworzenia grafiki,
- prawidłowo posługuje się językiem informatycznym, używa świadomie w swoich wypowiedziach pojęć informatycznych,
- wprowadza i formatuje dane w arkuszu kalkulacyjnym;
- potrafi zaplanować obliczenia w arkuszu, wykorzystując do tego formuły;
- tworzy różne rodzaje wykresów dla danych z tabeli;
- potrafi wyjaśnić jakie zagrożenia wywołuje niewłaściwy dobór programów, np. gier.
- potrafi wymienić podstawowe usługi internetowe oraz krótko je scharakteryzować.

## **DOBRA**

*Uczeń otrzymuje ocenę dobrą, jeżeli nie opanował całkowicie zakresu wiadomości oraz umiejętności określonych*

*programem nauczania:*

- potrafi opisać zestaw komputerowy, wymienić i opisać jego najczęściej spotykane elementy wewnętrzne i zewnętrzne,
- wymienia rodzaje pamięci komputera i krótko je opisuje,
- potrafi przeglądać zawartość dysków,
- potrafi samodzielnie wyszukać i uruchomić program,
- rozróżnia pliki i foldery,
- swobodnie zakłada foldery,
- potrafi usuwać pliki i foldery,
- potrafi prawidłowo zakończyć pracę z dowolnym programem,
- otwiera istniejące zbiory na dysku i potrafi je modyfikować,
- umie sprawnie korzystać z programów edukacyjnych przerabianych na lekcjach,
- potrafi wyszukać żadaną informację ze zbioru multimedialnego,
- korzystając z poleceń języka programowania Logomocji rysuje figury geometryczne i z pomocą nauczyciela wypełnia je kolorami;
- definiuje procedury w Logomocji i wykorzystuje je;
- potrafi gromadzić wyszukane informacje,
- przy pomocy dostępnych narzędzi tworzy nieskomplikowane rysunki opatrzone tekstem,
- samodzielnie potrafi zaplanować rysunek, zwracając uwagę na jego estetyczny i artystyczny wygląd,
- potrafi zaznaczać elementy rysunku, wycinać, kopiować,
- podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi,
- wykorzystuje w programie GIMP narzędzie **Rozmycie**, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu.
- dokonuje poprawek w pracy i zapisuje je na dysku,
- potrafi sprawnie przeglądać tekst w edytorze tekstu,
- tworzy samodzielnie proste teksty, potrafi ustalać marginesy,
- potrafi zmieniać wygląd tekstu napisanego (stosuje operacje blokowe),
- ogląda pracę na podglądzie,
- wprowadza i formatuje dane w arkuszu kalkulacyjnym;

- przy niewielkiej pomocy nauczyciela wykonuje obliczenia w arkuszu, wykorzystując do tego formuły;
- tworzy wykres dla danych z tabeli;
- pisze proste wzory matematyczne, używa typowych znaków i symboli.

## **DOSTATECZNA**

*Uczeń otrzymuje ocenę dostateczną, jeżeli samodzielnie lub z pomocą nauczyciela wykonuje zadania o niewielkim stopniu trudności:*

- potrafi sprawnie rozpocząć i zakończyć pracę z komputerem,
- zna i prawidłowo stosuje zasady pracy z komputerem i z jego elementami,
- prawidłowo reaguje w sytuacji zawieszenia się komputera,
- potrafi wymienić podstawowe zastosowania komputera,
- zna przeznaczenie klawiszy i orientuje się w ich rozmieszczeniu,
- pisze na klawiaturze, stosując duże i małe litery, polskie litery oraz inne znaki,
- porusza się w środowisku Windows: uruchamia podstawowe aplikacje, obsługuje okna programowe,
- potrafi uruchomić przerabiany na lekcji program edukacyjny i pracować z nim,
- potrafi w większości przypadków zakończyć pracę z programem,
- potrafi założyć folder i podfolder,
- korzystając z poleceń języka programowania Logomocji rysuje figury geometryczne;
- z pomocą nauczyciela tworzy procedury w Logomocji;
- potrafi uruchomić dostępny edytor grafiki,
- potrafi zmieniać kolor ołówka i pędzla,
- 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.
- rysuje podstawowe figury geometryczne (koło, kwadrat, prostokąt, proste...) i wypełnia je kolorem,
- tworzy prosty rysunek wraz z tekstem,
- zapisuje rysunek na dysk i odczytuje rysunki z dysku,
- formatuje proste teksty w edytorze tekstu,
- wprowadza dane do arkusza kalkulacyjnego;
- z pomocą nauczyciela wykonuje obliczenia w arkuszu;
- tworzy wykres dla danych z tabeli, korzystając z pomocy nauczyciela;
- posługuje się poleceniem Cofnij do zmiany wykonanej operacji,
- z pomocą nauczyciela wykonuje operacje blokowe na tekście: kopiowanie, usuwanie,
- zapisuje swoje teksty na dysk,
- odczytuje z dysku gotowe teksty i wprowadza do nich poprawki.

## **DOPUSZCZAJĄCA**

*Uczeń otrzymuje ocenę dopuszczającą, jeżeli przy wydatnej pomocy nauczyciela wykonuje zadania o niewielkim stopniu trudności:*

- potrafi włączyć i wyłączyć komputer,
- nazywa poszczególne elementy zestawu szkolnych komputerów,
- zna i używa poprawnie podstawowe klawisze na klawiaturze,
- pisze małe i duże litery oraz polskie znaki,
- potrafi skorzystać z okna Mój komputer i z pomocą nauczyciela uruchomić program,
- przy pomocy nauczyciela rysuje figury geometryczne w programie Logomocji;
- z dużą pomocą nauczyciela wypełnia komórki arkusza liczbami i napisami oraz wykonuje na wprowadzonych danych najprostsze operacje (np. sumowanie);
- tworzy wykres dla danych z arkusza, korzystając z pomocy nauczyciela;
- z pomocą nauczyciela uruchamia przerabiane na lekcji programy i wychodzi z nich,
- z pomocą nauczyciela zapisuje na dysk wyniki swojej pracy,
- z pomocą nauczyciela odczytuje z dysku zapisane wcześniej prace,
- w edytorze grafiki potrafi narysować najprostszy rysunek wykorzystując podstawowe narzędzia,

- tworzy proste obrazy w programie GIMP,
- zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP.
- potrafi napisać prosty tekst w edytorze tekstu,
- potrafi wybrać czcionkę i zmieniać jej atrybuty,
- zna działanie podstawowych klawiszy edycyjnych, wprowadza proste poprawki do tekstu.

### **NIEDOSTATECZNA**

Uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną, jeżeli nawet przy pomocy nauczyciela nie próbuje rozwiązać zagadnień o elementarnym stopniu trudności.