

Wymagania na oceny klasyfikacyjne śródroczne klasa szósta

Opis wymagań ogólnych, które uczeń musi spełnić, aby uzyskać daną ocenę

Ocena celująca (6) – uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji oraz dostarczone przez nauczyciela trudniejsze zadania dodatkowe; jest aktywny i pracuje systematycznie; posiada wiadomości i umiejętności wykraczające poza te, które są wymienione w planie wynikowym; w konkursach informatycznych przechodzi poza etap szkolny; w razie potrzeby pomaga nauczycielowi (np. przygotowuje potrzebne na lekcję materiały pomocnicze, pomaga kolegom w pracy); pomaga nauczycielom innych przedmiotów w wykorzystaniu komputera na ich lekcjach.

Ocena bardzo dobra (5) – uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji; jest aktywny i pracuje systematycznie; posiada wiadomości i umiejętności wymienione w planie wynikowym; w razie potrzeby pomaga nauczycielowi (pomaga kolegom w pracy).

Ocena dobra (4) – uczeń wykonuje samodzielnie i niemal bezbłędnie łatwiejsze oraz niektóre trudniejsze zadania z lekcji; pracuje systematycznie i wykazuje postępy; posiada wiadomości i umiejętności wymienione w planie wynikowym.

Ocena dostateczna (3) – uczeń wykonuje łatwe zadania z lekcji, czasem z niewielką pomocą, przeważnie je kończy; stara się pracować systematycznie i wykazuje postępy; posiada większą część wiadomości i umiejętności wymienionych w planie wynikowym.

Ocena dopuszczająca (2) – uczeń czasami wykonuje łatwe zadania z lekcji, niektórych zadań nie kończy; posiada tylko część wiadomości i umiejętności wymienionych w planie wynikowym, jednak brak systematyczności nie przekreśla możliwości uzyskania przez niego podstawowej wiedzy informatycznej oraz odpowiednich umiejętności w toku dalszej nauki.

Wymagania szczegółowe

Ocena niedostateczna:

uczeń nie wykonuje łatwych zadań z lekcji, nie kończy zadań; nie posiada wiadomości i umiejętności wymienionych w planie wynikowym na ocenę dopuszczającą, brak systematyczności przekreśla możliwości uzyskania przez niego podstawowej wiedzy informatycznej oraz odpowiednich umiejętności w toku dalszej nauki.

Ocena dopuszczająca:

- wymienia i stosuje podstawowe zasady BHP obowiązujące podczas pracy z komputerem i internetem.
- z pomocą nauczyciela korzysta z edytora tekstu;
- wypełnia treścią wstawioną przez nauczyciela tabelę.
- z pomocą nauczyciela korzysta z edytora tekstu;
- tworzy dokument tekstowy.
- przygotowuje prostą grafikę.
- z pomocą nauczyciela tworzy prezentację.
- wymienia czynniki spowalniające pracę komputera.
- z pomocą nauczyciela stosuje w edytorze grafiki wektorowej narzędzia kształtów i tworzy proste figury geometryczne.
- z pomocą nauczyciela pisze tekst w edytorze grafiki wektorowej.
- korzysta w Scratchu z aplikacji do znajdowania elementu największego.
- z pomocą nauczyciela tworzy w Scratchu listę.
- układa bloki w projekcie Scratcha według instrukcji nauczyciela.

- opisuje, na czym polega najlepsza strategia wyszukiwania liczby w podanym zakresie kolejnych liczb całkowitych.
- opisuje algorytm mnożenia dwóch liczb.
- opisuje zasady testu sprawdzającego znajomość tabliczki mnożenia.
- sprawdza działanie niektórych bloków.
- z pomocą nauczyciela opisuje algorytm pisemnego dodawania dwóch liczb.

Ocena dostateczna:

- wstawia tabelę w edytorze tekstu, wypełnia ją treścią i formatuje;
- tworzy listę numerowaną.
- w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z edytora tekstu;
- przygotowuje zrzut ekranu.
- w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z narzędzi niezbędnych do realizacji zadania, np. edytora tekstu, edytora grafiki, arkusza kalkulacyjnego;
- sprawnie współpracuje w grupie.
- w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z programu do prezentacji;
- tworzy prezentację zawierającą zrzuty ekranu.
- zwalnia przestrzeń dyskową poprzez usunięcie niepotrzebnych plików.
- wykorzystuje w edytorze grafiki wektorowej narzędzia kształtów;
- tworzy w edytorze grafiki wektorowej proste figury geometryczne.
- pisze tekst w edytorze grafiki wektorowej.
- tworzy w Scratchu listę;
- losuje wartości liczbowe.
- z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący algorytm poszukiwania elementu w zbiorze nieuporządkowanym.
- z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący zaplanowany algorytm
- z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu program realizujący zaplanowany algorytm.
- z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia.
- przedstawia algorytm pisemnego dodawania dwóch liczb;
- przedstawia algorytm pisemnego odejmowania mniejszej liczby od większej

Ocena dobra:

- realizuje w arkuszu kalkulacyjnym algorytm pisemnego dodawania.
- na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje program realizujący algorytm wyszukiwania liczby w danym zbiorze.
- na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia;
- korzysta z rozbudowanych bloków warunkowych
- na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu program realizujący algorytm poszukiwania elementu w zbiorze nieuporządkowanym.
- na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu program realizujący algorytm znajdowania minimum.
- modyfikuje tekst w edytorze grafiki wektorowej;
- zamienia fotografię na grafikę wektorową.
- tworzy w dokumencie tekstowym odnośniki do zasobów zapisanych na dysku;
- eksportuje plik tekstowy do pliku PDF.

- aktywnie poszukuje informacji na wybrany temat, korzystając z różnych źródeł.
- zaznacza wybrane fragmenty zrzutu ekranu i wkleja je do edytora tekstu;
- dba o czytelność dokumentu (m.in. formatuje wpisany tekst, z rozmysłem rozmieszcza obiekty na stronie).
- modyfikuje obramowanie i cieniowanie komórek tabeli;
- wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji.
- wymienia zasady ustawiania bezpiecznego hasła.

Ocena bardzo dobra:

- organizuje pracę, uwzględniając stopień ważności zadań i pilność ich wykonania.
- dba o czytelność i estetykę dokumentu (m.in. formatuje wpisany tekst, z rozmysłem rozmieszcza obiekty na stronie).
- dba o estetykę dokumentu (m.in. dopracowuje wygląd elementów graficznych).
- tworzy infografiki na wybrany temat;
- prezentuje efekty swojej pracy szerokiemu gronu odbiorców.
- tworzy film z prezentacji;
- dba o estetykę prezentacji;
- prezentuje efekty swojej pracy szerokiemu gronu odbiorców.
- wymienia podzespoły komputera wpływające na jego sprawność;
- usuwa z systemu pliki tymczasowe.
- tworzy w edytorze grafiki wektorowej zaawansowany rysunek złożony z figur.
- wykorzystuje narzędzie **Tekst** w edytorze grafiki wektorowej i grafikę do tworzenia dokumentów.
- dokonuje analizy bardziej skomplikowanych zadań;
- opisuje algorytm znajdowania minimum i maksimum w danym zbiorze.
- projektuje w Scratchu program realizujący algorytm znajdowania minimum;
- projektuje w Scratchu program realizujący algorytm znajdowania maksimum.
- projektuje w Scratchu program realizujący algorytm poszukiwania elementu w zbiorze nieuporządkowanym.
- korzysta z rozbudowanych bloków warunkowych;
- definiuje własny blok z parametrem.
- projektuje w Scratchu program realizujący zaplanowany algorytm;
- wykorzystuje operatory matematyczne do wykonywania w projekcie obliczeń;
- tworzy nowy blok z parametrami.
- projektuje w Scratchu test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia;
- korzysta z komunikacji z użytkownikiem.
- projektuje program realizujący algorytm wyszukiwania liczby w danym zbiorze.
- realizuje w arkuszu kalkulacyjnym algorytm pisemnego odejmowania mniejszej liczby od większej.

Ocena celująca:

- wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań.
- wymienia osoby i instytucje mogące udzielić pomocy w razie problemów powstałych w wyniku pracy z komputerem i korzystania z internetu;
- przygotowuje prezentację na temat podzespołów wpływających na sprawność komputera;

- prowadzi część lekcji dotyczącą podzespołów komputera wpływających na jego sprawność.
- stosuje algorytm znajdowania elementu najmniejszego i największego.
- projektuje w Scratchu program realizujący algorytm znajdowania minimum i maksimum jednocześnie.
- rozbudowuje w Scratchu program realizujący algorytm poszukiwania elementu w zbiorze nieuporządkowanym;
- projektuje w Scratchu program realizujący algorytm zliczania elementów w zbiorze nieuporządkowanym;
- analizuje liczbę porównań algorytmu.
- wprowadza do projektu modyfikacje według własnych pomysłów.
- analizuje zamianę bloków na kod programu w językach Python lub JavaScript.
- modyfikuje zrealizowane algorytmy pisemnych działań arytmetycznych (np. odejmowanie większej liczby od mniejszej, dodawanie trzech liczyby).

Wymagania na oceny klasyfikacyjne roczne klasa szósta

Ocena niedostateczna:

uczeń nie wykonuje łatwych zadań z lekcji, nie kończy zadań; nie posiada wiadomości i umiejętności wymienionych w planie wynikowym na ocenę dopuszczającą, brak systematyczności przekreśla możliwości uzyskania przez niego podstawowej wiedzy informatycznej oraz odpowiednich umiejętności w toku dalszej nauki.

Ocena dopuszczająca:

- korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego: wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi.
- korzysta w podstawowym zakresie arkusza kalkulacyjnego: wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi.
- opisuje, na czym polega kod paskowy.
- opisuje, kiedy warto korzystać z możliwości wysyłania wiadomości z załącznikiem;
- wysyła wiadomość z załącznikiem do jednego odbiorcy;
- korzysta z portalu do nauki języka angielskiego;
- opisuje prospołeczne znaczenie korzystania z portalu Freerice.
- z pomocą nauczyciela korzysta z Akademii Khana.
- wyjaśnia, czym jest Wikipedia.
- wymienia prace z wykorzystaniem komputera w jego otoczeniu.
- wymienia aplikacje pokazujące wygląd nieba.
- opisuje, czym jest liternet;
- formatuje zawartość tabeli w edytorze tekstu.

Ocena dostateczna:

- wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych wprowadzonych do arkusza;
- używa autosumowania.
- rozbudowuje istniejące tabele przez dodawanie kolumn lub wierszy w wyznaczonych miejscach.
- wprowadza proste serie daty i czasu za pomocą mechanizmów arkusza i formuł.

- wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych wprowadzonych do arkusza.
- zamienia kod na liczby.
- wysyła wiadomość do wielu odbiorców;
- korzysta z automatycznego tłumaczenia online.
- korzysta w podstawowym zakresie z artykułów umieszczonych w Wikipedii.
- wymienia zawody, w których potrzebne są kompetencje informatyczne.
- korzysta z aplikacji pokazującej wygląd nieba.
- wstawia stronę tytułową do istniejącego dokumentu.

Ocena dobra:

- ustawia zawartość tabeli w porządku alfabetycznym;
- opisuje funkcje znaków niedrukowalnych.
- sprawnie wyszukuje informacje na zadany temat.
- korzysta z aplikacji pokazujących wygląd nieba na komputerze (Google Earth) i telefonie.
- omawia prace wykonywane z wykorzystaniem kompetencji informatycznych w różnych zawodach.
- wymienia i opisuje siostrzane projekty Wikipedii;
- sprawnie wyszukuje informacje w Wikipedii i jej siostrzanych projektach.
- wyszukuje i wykonuje ćwiczenia z matematyki.
- korzysta z automatycznego sprawdzania pisowni w edytorze tekstu.
- wyjaśnia znaczenie odbiorów: odbiorca główny, odbiorca DW, odbiorca UDW;
- wysyła wiadomość do wielu odbiorców z uwzględnieniem opcji DW i UDW.
- zamienia liczby na znaki z klawiatury i odwrotnie.
- zamienia liczby na kod.
- wpisuje daty do arkusza, formatuje je, zaznacza i edytuje, konstruuje tabele z datami i obliczaniem czasu.
- włącza mechanizm prostego filtrowania, filtruje dane.
- wprowadza proste serie danych za pomocą mechanizmów arkusza i formuł.

Ocena bardzo dobra:

- stosuje znaki niedrukowalne podczas pracy z tekstem;
- wprowadza numerację stron w dokumentach wielostronicowych;
- tworzy system odnośników wewnątrz dokumentu tekstowego
- korzysta z darmowej literatury zamieszczonej w internecie.
- samodzielnie posługuje się aplikacjami pokazującymi wygląd nieba na komputerze i telefonie,
- wyszukuje w internecie zdjęcia ciał niebieskich
- wymienia i krótko opisuje zawody określane jako informatyczne.
- korzysta z zawartości siostrzanych projektów Wikipedii.
- wyszukuje interesujące go treści z innych przedmiotów.
- stosuje automatyczne sprawdzanie pisowni w edytorze.
- pakuje wybrane pliki do pliku skompresowanego zip;
- rozpakowuje plik skompresowany zip.
- odczytuje wyrazy zapisane za pomocą układu kwadracików;
- korzysta z kodów QR
- zamienia kod na ciąg jedynek i zer.
- korzysta z funkcji matematycznej **LOS.ZAKR** oraz funkcji statystycznej **LICZ.JEŻELI**;

- kontroluje i sprawdza poprawność obliczeń;
- wykonuje wykres na podstawie otrzymanych danych
- wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem dat wprowadzonych do arkusza.
- sortuje i filtruje dane uzyskując odpowiedzi na zadane pytania;
- pracuje w grupie na Dysku Google
- wprowadza serie i wykonuje obliczenia na danych.

Ocena celująca:

- potrafi samodzielnie zaplanować obliczenia dotyczące ciągów liczbowych i skomplikowanych serii danych.
- samodzielnie planuje i opracowuje zagadnienia wymagające sortowania i filtrowania danych.
- potrafi zaplanować samodzielnie doświadczenie losowe i opracować je w arkuszu.
- posługuje się sprawnie liczbami zapisanymi w postaci ciągu jedynek i zer.
- tworzy własne kody QR.
- sprawnie korzysta z serwerów do przesyłania dużych plików.
- samodzielnie wyszukuje strony pomocne w nauce języka obcego.
- opisuje nietypowe zastosowanie komputera w pracy.
- wyszukuje w internecie strony o tematyce astronomicznej i korzysta z nich.
- wyszukuje w internecie strony z literaturą i korzysta z nich.
- dba o estetykę wykonanej pracy.