# WYMAGANIA EDUKACYJNE

# INFORMATYKA

## klasa 6

1. Realizowany programu nauczania: Program nauczania informatyki w szkole podstawowej Lubię to! Autor: Michał Kęska. Nowa Era

2. Podręcznik: Michał Kęska. Lubię to! [Podręcznik do informatyki dla klasy szóstej szkoły podstawowej.](https://www.nowaera.pl/matematyka-1-podrecznik-do-matematyki-dla-liceum-ogolnoksztalcacego-i-techniku-zakres-podstawowy-i-rozszerzony%2Csku-068152) Wydawnictwo Nowa Era. Numer ewidencyjny w wykazie MEiN: 847/3/2022/z1.

3. Tytuły realizowanych działów:

* Rozmowy w sieci. O wirtualnej komunikacji.
* Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w programie MS Excel.
* Po nitce do kłębka. Rozwiązywanie problemów za pomocą programu Scratch.
* Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP.

4. Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych**.**

* Sprawdzamy: wiadomości, stopień zrozumienia wiedzy, sposób przekazywania wiadomości, umiejętność stosowania wiadomości, aktywność na lekcji.
* Formy sprawdzania wiadomości i umiejętności:
* odpowiedzi ustne,
* sprawdziany,
* kartkówki,
* projekty,
* ćwiczenia praktyczne,
* opracowanie zadania lub tematu w domu.

5. Orientacyjny sposób przeliczania liczby punktów uzyskanych ze sprawdzianów
(wyrażonej w procentach) na stopnie szkolne.

|  |  |
| --- | --- |
| Procent liczby punktów | Stopnie ze sprawdzianu |
|  0% - 34%  | niedostateczny |
|  35% - 51%  | dopuszczający |
|  52% - 74%  | dostateczny |
|  75% - 89%  | dobry |
|  90% - 100%  | bardzo dobry |

Możliwe jest otrzymanie oceny poprzedzonej „+” i „–” dla skrajnych wartości przedziałów określających daną ocenę.

6. Uczeń może otrzymać ocenę + bardzo dobrą ze sprawdzianu, jeśli otrzyma ocenę bardzo dobrą i rozwiąże zadanie dodatkowe o podwyższonym stopniu trudności z błędem.

Uczeń może otrzymać ocenę celującą ze sprawdzianu, jeśli otrzyma ocenę bardzo dobrą i rozwiąże bezbłędnie zadanie dodatkowe o podwyższonym stopniu trudności.

7. W ocenianiu śródrocznym i rocznym ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:

1. w wysokim stopniu opanował wiedzę i umiejętności określone przez programu nauczania przedmiotu w danej klasie, samodzielnie i twórczo rozwija własne uzdolnienia,
2. biegle posługuje się zdobytymi wiadomościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych lub praktycznych z programu nauczania danej klasy, proponuje rozwiązania nietypowe, rozwiązuje także zadania wykraczające poza program nauczania tej klasy lub osiąga sukcesy w konkursach i olimpiadach przedmiotowych.

8. W przypadku nieobecności nieusprawiedliwionej lub gdy uczeń unika wyznaczenia terminu, nauczyciel ma prawo zobowiązać go do napisania sprawdzianu w terminie przez siebie wyznaczonym, bez wcześniejszego poinformowania ucznia.

9. Jeśli nieobecność na sprawdzianie spowodowana jest dłuższą chorobą lub inną usprawiedliwioną nieobecnością, termin sprawdzianu ustala się indywidualnie z nauczycielem i może on przekroczyć dwa tygodnie.

10. Uczeń, który opuścił 25% godzin z danego przedmiotu, ma obowiązek poddać się kontroli mającej za cel sprawdzenie znajomości tych partii materiału, podczas realizacji których był nieobecny.

11. Uczeń ma prawo do poprawy oceny niedostatecznej ze sprawdzianu w ciągu dwóch tygodni od informacji o otrzymanej ocenie niedostatecznej.

12. Na dzień przed posiedzeniem Rady Pedagogicznej nauczyciele informują uczniów o śródrocznych ocenach klasyfikacyjnych. Ocena śródroczna nie ulega zmianie.

13. Na co najmniej tydzień przed klasyfikacyjnym posiedzeniem Rady Pedagogicznej, uczniowie są informowani o przewidywanych rocznych ocenach klasyfikacyjnych. Rodzice lub prawni opiekunowie uczniów mają prawo do złożenia podania o egzamin podwyższający ocenę przewidywaną o ile spełniają następujące warunki:

* nie opuścił bez usprawiedliwienia więcej niż dwie godziny z danego przedmiotu,
* pisał wszystkie sprawdziany w pierwszym lub dodatkowym terminie,
* na bieżąco korzystał z możliwości poprawy ocen z prac pisemnych, odpowiedzi ustnych, ćwiczeń praktycznych wynikających z WSO i PSO.

14. Nauczyciel ma prawo wprowadzić własne zasady obowiązujące na lekcji, nie mogą one jednak być sprzeczne ze Statutem Szkoły.

15. Umiejętności wynikowe – wymagania na poszczególne stopnie szkolne.

Wyróżnione zostały następujące wymagania programowe:

* Wymagania **konieczne (K)** dotyczą zagadnień elementarnych, stanowiących swego rodzaju podstawę, zatem powinny być opanowane przez każdego ucznia.
* Wymagania **podstawowe (P)** zawierają wymagania z poziomu (K) wzbogacone
o typowe problemy o niewielkim stopniu trudności.
* Wymagania **rozszerzające (R)**, zawierające wymagania z poziomów (K) i (P), dotyczą zagadnień bardziej złożonych i nieco trudniejszych.
* Wymagania **dopełniające (D)**, zawierające wymagania z poziomów (K), (P) i (R), dotyczą zagadnień problemowych, trudniejszych, wymagających umiejętności przetwarzania przyswojonych informacji.
* Wymagania **wykraczające (W)** dotyczą zagadnień trudnych, oryginalnych, wykraczających poza obowiązkowy program nauczania.

Poniżej przedstawiony został podział wymagań na poszczególne oceny szkolne:

ocena dopuszczająca – wymagania na poziomie (K)

ocena dostateczna – wymagania na poziomie (K) i (P)

ocena dobra – wymagania na poziomie (K), (P) i (R)

ocena bardzo dobra – wymagania na poziomie (K), (P), (R) i (D)

ocena celująca – wymagania na poziomie (K), (P), (R), (D) i (W)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **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. Rozmowy w sieci. O wirtualnej komunikacji** |
| * wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej
 | * przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej
 | * wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy
* wykorzystuje pola **Do wiadomości** oraz **Ukryte do wiadomości** podczas wpisywania adresów odbiorców
 | * zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym
 | * wysyła wiadomośće-mail z załącznikami
 |
| * przesyła plik do usługi OneDrive i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer
* tworzy nowe pliki i foldery w usłudze OneDrive
 | * edytuje dokumenty tekstowe zapisane w usłudze OneDrive, korzystając z narzędzi dostępnych w tej usłudze
* porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze
 | * udostępnia pliki zapisane w usłudze OneDrive
* tworzy link do pliku w usłudze OneDrive
 | * pracuje w tym samym czasie z innymi osobami z klasy nad dokumentem w usłudze OneDrive
 | * wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań
 |
| * wykorzystuje program MS Teams do komunikacji ze znajomymi
 | * omawia zasady współpracy w sieci
* edytuje dokumenty w tym samym czasie z innymi członkami zespołu
 | * wykorzystuje narzędzia programu MS Teams (Notes zajęć, Zadania, Kalendarz) do efektywnej pracy na lekcjach
 | * opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo
 | * wykorzystuje komunikatory internetowe podczas pracy nad szkolnymi projektami
 |
| **Dział 2. Nie tylko kalkulator. Tabele i wykresy w programie MS 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**
 |
| * 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
* porządkuje dane w tabeli według więcej niż jednego kryterium
 | * wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia informacji
* korzysta z opcji **Filtruj**, aby pokazać określone dane
 |
| * 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)
 |
| * 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
 |
| * 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. Rozwiązywanie problemów za pomocą programu Scratch** |
| * 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
 |
| * 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
 |
| * tworzy zmienne i wykorzystuje je w budowanych skryptach
 | * buduje skrypty nadające zmiennym różne wartości
 | * wykorzystuje w budowanych skryptach bloki z napisem „powtórz” oraz z napisem „jeżeli”
 | * buduje skrypty wyszukujące największą oraz najmniejszą liczbę w podanym zbiorze
 | * buduje skrypt obliczający średnią ocen z dowolnego przedmiotu
 |
| * wykorzystuje blok z napisem „zapytaj” w budowanych skryptach i zapisuje odpowiedzi użytkownika jako wartość zmiennej
 | * sprawdza spełnienie określonych warunków, wykorzystując bloki z kategorii **Wyrażenia**
 | * buduje skrypty sprawdzające więcej niż jeden warunek
 | * buduje skrypt wyszukujący w zbiorze konkretną liczbę
 | * tworzy w Scratchu grę logiczną wykorzystującą losowanie liczb
 |
| **Dział 4. Malowanie na warstwach. Poznajemy program GIMP** |
| * 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, tworząc obrazy
 |
| * zmienia ustawienia kontrastu i jasności zdjęć
 | * kopiuje fragmenty obrazu i wkleja na różne warstwy
 | * rozmazuje fragmenty obrazu za pomocą narzędzia **Rozmycie Gaussa**
 | * wykorzystuje warstwy do tworzenia fotomontaży
 | * tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wklejając własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu
 |
| * tworzy obrazy w programie GIMP
* wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP
* wykorzystuje chmurę internetową i pocztę elektroniczną do pracy przy wspólnym projekcie
 |