

**WYMAGANIA EDUKACYJNE
NIEZBĘDNE DO UZYSKANIA POSZCZEGÓLNYCH ŚRODROCZNYCH I ROCZNYCH OCEN
Z INFORMATYKI W KLASIE VI**

Sprawności	Wymagania edukacyjne			
	ocena: dopuszczająca	ocena: dostateczna	ocena: dobra	ocena: bardzo dobra
	UCZEŃ			
Bezpiecznie z komputerem	<ul style="list-style-type: none"> wymienia i stosuje podstawowe zasady BHP obowiązujące podczas pracy z komputerem i Internetem. 	<ul style="list-style-type: none"> wyjaśnia, czym jest Dzień Bezpiecznego Internetu (DBI) i jak się go obchodzi w Europie i w Polsce. 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia zasady ustawiania bezpiecznego hasła, zna cele DBI. 	<ul style="list-style-type: none"> organizuje pracę, uwzględniając stopień ważności zadań i pilność ich wykonania, wymienia osoby i instytucje mogące udzielić pomocy w razie problemów powstałych w wyniku pracy z komputerem i korzystania z Internetu.
Logogryfy i krzyżówki	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela korzysta z edytora tekstu, wypełnia treścią wstawioną przez nauczyciela tabelę. 	<ul style="list-style-type: none"> wstawia tabelę w edytorze tekstu, wypełnia ją treścią i formatuje. 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy listę numerowaną, modyfikuje obramowanie i cieniowanie komórek tabeli. 	<ul style="list-style-type: none"> wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji, dba o czytelność i estetykę dokumentu (m.in. formatuje wpisany tekst, z rozmysłem rozmieszcza obiekty na stronie),

				<ul style="list-style-type: none"> • wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań.
Obrazy z ekranu	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela korzysta z edytora tekstu, • tworzy dokument tekstowy. 	<ul style="list-style-type: none"> • w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z edytora tekstu, • przygotowuje zrzut ekranu. 	<ul style="list-style-type: none"> • zaznacza wybrane fragmenty zrzutu ekranu i wkleja je do edytora tekstu, 	<ul style="list-style-type: none"> • dba o czytelność dokumentu (m.in. formatuje wpisany tekst, z rozmysłem rozmieszcza obiekty na stronie), • dba o estetykę dokumentu (m.in. dopracowuje wygląd elementów graficznych).
Piramida zdrowia	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy dokument tekstowy, • przygotowuje prostą grafikę. 	<ul style="list-style-type: none"> • w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z narzędzi niezbędnych do realizacji zadania, np. edytora tekstu, edytora grafiki, arkusza kalkulacyjnego, • sprawnie współpracuje w grupie. 	<ul style="list-style-type: none"> • aktywnie poszukuje informacji na wybrany temat, korzystając z różnych źródeł, • tworzy infografiki na wybrany temat. 	<ul style="list-style-type: none"> • prezentuje efekty swojej pracy szerokiemu gronu odbiorców, • organizuje pracę grupy.
Multimedialna instrukcja	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela tworzy prezentację. 	<ul style="list-style-type: none"> • w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z programu do prezentacji. 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy prezentację zawierającą zrzuty ekranu, • nagrywa narrację w edytorze dźwięku i dodaje ją do slajdów. 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy film z prezentacji, • dba o estetykę prezentacji, • prezentuje efekty swojej pracy szerokiemu gronu odbiorców.
Porządki	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia czynniki spowalniające pracę komputera. 	<ul style="list-style-type: none"> • zwalnia przestrzeń dyskową poprzez usunięcie niepotrzebnych plików, • tworzy w dokumencie 	<ul style="list-style-type: none"> • eksportuje plik tekstowy do pliku PDF, • wymienia podzespoły komputera wpływające na jego sprawność. 	<ul style="list-style-type: none"> • usuwa z systemu pliki tymczasowe, • przygotowuje prezentację na temat podzespołów wpływających na

		tekstowym odnośniki do zasobów zapisanych na dysku.		sprawność komputera.
Obrazki z figur	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela stosuje w edytorze grafiki wektorowej narzędzia kształtów i tworzy proste figury geometryczne. 	<ul style="list-style-type: none"> wykorzystuje w edytorze grafiki wektorowej narzędzia kształtów. 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy w edytorze grafiki wektorowej proste figury geometryczne, przekształca w edytorze grafiki wektorowej figury geometryczne. 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy w edytorze grafiki wektorowej prosty rysunek złożony z figur, tworzy w edytorze grafiki wektorowej zaawansowany rysunek złożony z figur.
Wektorowe zaproszenie	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela pisze tekst w edytorze grafiki wektorowej. 	<ul style="list-style-type: none"> pisze tekst w edytorze grafiki wektorowej. 	<ul style="list-style-type: none"> modyfikuje tekst w edytorze grafiki wektorowej. 	<ul style="list-style-type: none"> zamienia fotografię na grafikę wektorową, wykorzystuje narzędzie Tekst w edytorze grafiki wektorowej i grafikę do tworzenia dokumentów.
Ukryte liczby	<ul style="list-style-type: none"> korzysta z aplikacji do znajdowania elementu największego. 	<ul style="list-style-type: none"> omawia algorytm ustawiania według wzrostu, wyjaśnia, czym jest algorytm. 	<ul style="list-style-type: none"> dokonuje analizy prostego zadania, dokonuje analizy bardziej skomplikowanych zadań. 	<ul style="list-style-type: none"> opisuje algorytm znajdowania minimum i maksimum w danym zbiorze, stosuje algorytm znajdowania elementu najmniejszego i największego.
Poszukaj minimum	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela tworzy w listę. 	<ul style="list-style-type: none"> losuje wartości liczbowe. 	<ul style="list-style-type: none"> na podstawie wskazówek projektuje program realizujący algorytm znajdowania minimum. 	<ul style="list-style-type: none"> projektuje program realizujący algorytm znajdowania minimum i maksimum.
Znajdź szóstkę! Zgadnij liczbę!	<ul style="list-style-type: none"> układa bloki w projekcie według instrukcji nauczyciela. 	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela projektuje program realizujący algorytm poszukiwania elementu w zbiorze nieuporządkowanym. 	<ul style="list-style-type: none"> na podstawie wskazówek projektuje program realizujący algorytm poszukiwania elementu w zbiorze nieuporządkowanym. 	<ul style="list-style-type: none"> projektuje program realizujący algorytm poszukiwania elementu w zbiorze nieuporządkowanym.

Czy komputer zna tabliczkę mnożenia?	<ul style="list-style-type: none"> • opisuje algorytm mnożenia dwóch liczb. 	<ul style="list-style-type: none"> • planuje algorytm mnożenia dwóch liczb. 	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela projektuje program realizujący zaplanowany algorytm. 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje operatory matematyczne do wykonywania w projekcie obliczeń.
Jak to działa?	<ul style="list-style-type: none"> • z pomocą nauczyciela opisuje algorytm pisemnego dodawania dwóch liczb. 	<ul style="list-style-type: none"> • przedstawia algorytm pisemnego dodawania dwóch liczb. 	<ul style="list-style-type: none"> • przedstawia algorytm pisemnego odejmowania mniejszej liczby od większej, • realizuje w arkuszu kalkulacyjnym algorytm pisemnego dodawania. 	<ul style="list-style-type: none"> • realizuje w arkuszu kalkulacyjnym algorytm pisemnego odejmowania mniejszej liczby od większej, • modyfikuje zrealizowane algorytmy pisemnych działań arytmetycznych.
Policz, czy warto!	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego. 	<ul style="list-style-type: none"> • wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi. 	<ul style="list-style-type: none"> • wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych wprowadzonych do arkusza, • używa Autosumowania. 	<ul style="list-style-type: none"> • wprowadza proste serie danych za pomocą mechanizmów arkusza i formuł, • wprowadza serie i wykonuje obliczenia na danych, • potrafi samodzielnie zaplanować obliczenia dotyczące ciągów liczbowych i skomplikowanych serii danych.
Kto, kiedy, gdzie?	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta w podstawowym zakresie arkusza kalkulacyjnego: wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi. 	<ul style="list-style-type: none"> • rozbudowuje istniejące tabele przez dodawanie kolumn lub wierszy w wyznaczonych miejscach. 	<ul style="list-style-type: none"> • włącza mechanizm prostego filtrowania, filtruje dane, • sortuje i filtruje dane uzyskując odpowiedzi na zadane pytania. 	<ul style="list-style-type: none"> • pracuje w grupie na Dysku Google, • samodzielnie planuje i opracowuje zagadnienia wymagające sortowania i filtrowania danych.

Tik-tak, tik-tak	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego, • wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi. 	<ul style="list-style-type: none"> • wprowadza proste serie daty i czasu za pomocą mechanizmów arkusza i formuł. 	<ul style="list-style-type: none"> • wpisuje daty do arkusza, formatuje je, zaznacza i edytuje, konstruuje tabele z datami i obliczaniem czasu, • wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem dat. 	<ul style="list-style-type: none"> • wprowadza proste serie daty i czasu za pomocą mechanizmów arkusza i formuł.
Orzeł czy reszka?	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego: wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi. 	<ul style="list-style-type: none"> • wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych wprowadzonych do arkusza. 	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z funkcji matematycznej LOS.ZAKR oraz funkcji statystycznej LICZ.JEŻELI, • kontroluje i sprawdza poprawność obliczeń. 	<ul style="list-style-type: none"> • wykonuje wykres na podstawie otrzymanych danych, • potrafi zaplanować samodzielnie doświadczenie losowe i opracować je w arkuszu.
Liczby z kresek, kreski z liczb Kodowanie liter	<ul style="list-style-type: none"> • opisuje, na czym polega kod paskowy. • zamienia kod na liczby. 	<ul style="list-style-type: none"> • zamienia liczby na kod, • zamienia kod na ciąg jedynek i zer, • posługuje się sprawnie liczbami zapisanymi w postaci ciągu 1 i 0. 	<ul style="list-style-type: none"> • opisuje zasady zamiany liczb na znaki z klawiatury, • opisuje zasady zamiany znaków z klawiatury na liczby. 	<ul style="list-style-type: none"> • zamienia liczby na znaki z klawiatury i odwrotnie, • odczytuje wyrazy zapisane za pomocą układu kwadracików, • korzysta z kodów QR.
Wysyłać czy udostępnić	<ul style="list-style-type: none"> • opisuje, kiedy warto korzystać z możliwości wysyłania wiadomości z załącznikiem, • wysyła wiadomość z załącznikiem do jednego odbiorcy. 	<ul style="list-style-type: none"> • wysyła wiadomość do wielu odbiorców, • wyjaśnia znaczenie odbiorów: odbiorca główny, odbiorca DW, odbiorca UDW. 	<ul style="list-style-type: none"> • wysyła wiadomość do wielu odbiorców z uwzględnieniem opcji DW i UDW, • pakuje wybrane pliki do pliku skompresowanego. 	<ul style="list-style-type: none"> • rozpakowuje plik skompresowany zip, • sprawnie korzysta z serwerów do przesyłania dużych plików.
Pomoc z angielskiego	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z portalu do nauki języka angielskiego, 	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z automatycznego tłumaczenia online. 	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z automatycznego sprawdzania pisowni w edytorze tekstu. 	<ul style="list-style-type: none"> • stosuje automatyczne sprawdzanie pisowni w edytorze, • samodzielnie wyszukuje strony pomocne w nauce języka obcego.

Akademia matematyki	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela korzysta z aplikacji do obliczeń matematycznych. 	<ul style="list-style-type: none"> na podstawie wskazówek wykonuje kolejne ćwiczenia z matematyki. 	<ul style="list-style-type: none"> wyszukuje i wykonuje ćwiczenia z matematyki. 	<ul style="list-style-type: none"> wyszukuje i wykonuje ćwiczenia z matematyki.
Komputery w pracy	<ul style="list-style-type: none"> wymienia prace z wykorzystaniem komputera w jego otoczeniu. 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia zawody, w których potrzebne są kompetencje informatyczne. 	<ul style="list-style-type: none"> omawia prace wykonywane z wykorzystaniem kompetencji informatycznych w różnych zawodach. 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia i krótko opisuje zawody określone jako informatyczne, opisuje nietypowe zastosowanie komputera w pracy.
Astronomia z komputerem	<ul style="list-style-type: none"> wymienia aplikacje pokazujące wygląd nieba. 	<ul style="list-style-type: none"> korzysta z aplikacji pokazującej wygląd nieba, korzysta z aplikacji pokazujących wygląd nieba na komputerze (Google Earth) i telefonie. 	<ul style="list-style-type: none"> samodzielnie posługuje się aplikacjami pokazującymi wygląd nieba na komputerze i telefonie. 	<ul style="list-style-type: none"> wyszukuje w Internecie zdjęcia ciał niebieskich, wyszukuje w Internecie strony o tematyce astronomicznej i korzysta z nich.
Liternet	<ul style="list-style-type: none"> opisuje, czym jest Liternet. 	<ul style="list-style-type: none"> krótko charakteryzuje formaty elektronicznych książek. 	<ul style="list-style-type: none"> sprawnie wyszukuje informacje na zadany temat. 	<ul style="list-style-type: none"> korzysta z darmowej literatury zamieszczonej w Internecie, wyszukuje w Internecie strony z literaturą i korzysta z nich.
Słownik terminów komputerowych	<ul style="list-style-type: none"> formatuje zawartość tabeli w edytorze tekstu. 	<ul style="list-style-type: none"> wstawia stronę tytułową do istniejącego dokumentu. 	<ul style="list-style-type: none"> ustawia zawartość tabeli w porządku alfabetycznym; opisuje funkcje znaków niedrukowalnych. 	<ul style="list-style-type: none"> stosuje znaki niedrukowalne podczas pracy z tekstem, wprowadza numerację stron w dokumentach wielostronicowych, tworzy system odnośników.

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:

- jest kreatywny, często dzieli się swoimi pomysłami,
- samodzielnie i twórczo rozwija własne uzdolnienia,
- biegle posługuje się zdobytymi wiadomościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych lub praktycznych określonych w podstawie programowej i uwzględnionych w programie przyjętym przez nauczyciela (z uwzględnieniem rozszerzeń programowych) używając właściwej dla informatyki terminologii,
- proponuje rozwiązania nietypowe i wykraczające poza program opracowany przez nauczyciela, cechuje się oryginalnością rozwiązań.
- wprowadza własne rozwiązania racjonalizatorskie,

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą, nie posiada podstawowych wiadomości i umiejętności.

1. Założenia ogólne:

- a) Ocenianiu podlegają:
- wiadomości teoretyczne objęte programem,
 - umiejętność zastosowania wiadomości teoretycznych w praktyce,
 - umiejętność znalezienia rozwiązania w sytuacjach nowych,
 - aktywność i kreatywność własna ucznia,
- umiejętność pracy w małych grupach i zespołach,
- b) Formy aktywności ucznia podlegające ocenie:
- ćwiczenia,
 - sprawdziany/kartkówki,
 - praca w grupie.

2. Kryteria ustalania oceny:

- a) Przy ocenianiu prac będą brane pod uwagę:
- zaangażowanie ucznia w wykonywaną pracę,
 - przygotowanie stanowiska pracy i przestrzeganie zasad BHP,
 - organizacja pracy,
- ład i porządek na stanowisku pracy,
- sprawność w posługiwaniu się sprzętem komputerowym,
- estetyka wykonanej pracy
- samodzielność pracy
- b) Przy ocenianiu prac pisemnych i dodatkowych będą brane pod uwagę:
- prawidłowe odpowiedzi,
 - pomysłowość, inwencja twórcza i nowatorstwo,
 - samodzielność i zaangażowanie oraz ilość włożonej pracy.

3. Wymagania dla uczniów ze wskazaniem PPP

Wymagania dla uczniów ze wskazaniem PPP ustala się indywidualnie w zależności od wskazówek i zaleceń przekazanych przez poradnię.

4. Poziomy wymagań programowych:

Ocena	Wymagania
Celująca	- wiadomości i umiejętności znacznie wykraczają poza materiał nauczania w danej klasie, charakterystyczne dla ucznia o indywidualnych zainteresowaniach, nie dające się opisać w zestawie ściśle określonych kryteriów (wymagana minimalna średnia ważona ocen 5,5)
Bardzo dobra	- wiadomości i umiejętności trudne do opanowania, najbardziej złożone, twórcze i oryginalne, wymagają stosowania w sytuacjach problemowych, korzystania z różnorodnych źródeł informacji (wymagana minimalna średnia ważona ocen 4,7)
Dobra	- wiadomości i umiejętności średnio trudne, umiarkowanie przystępne, bardziej złożone i mniej typowe, przydatne, ale nie niezbędne na dalszym etapie kształcenia, pośrednio użyteczne w życiu (wymagana średnia minimalna ważona ocen 3,7)
Dostateczna	- wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe, bezpośrednio użyteczne w życiu codziennym, najpewniejsze naukowo i najbardziej niezawodne, niezbędne na danym etapie kształcenia, proste i uniwersalne (wymagana minimalna średnia ważona ocen 2,7)
Dopuszczająca	- wiadomości i umiejętności najprostsze, potrzebne w życiu, które umożliwiają uczniowi świadome korzystanie z lekcji (wymagana minimalna średnia ważona ocen 1,7)