

INFORMATYKA – KL. 6

1. Oceniane obszary aktywności ucznia:

- organizacja pracy i przestrzeganie zasad BHP,
- posługiwanie się terminologią informatyczną,
- praca z programem komputerowym,
- stosowanie wiedzy w sytuacjach praktycznych,
- zaangażowanie podczas lekcji, obowiązkowość i systematyczność,
- współpraca w grupie.

2. Sposoby sprawdzania osiągnięć uczniów:

- ćwiczenia praktyczne wykonywane podczas zajęć,
- wypowiedzi ustne,
- obserwacja postaw ucznia,
- sprawdziany wiadomości i umiejętności,
- kartkówki.

(W przypadku nauczania zdalnego wykonywanie ćwiczeń praktycznych, pisanie kartkówek i sprawdzianów podczas lekcji on-line.)

3. Formy oceny:

- ocena cyfrowa
- ocena graficzna (+,-); plusy i minusy można otrzymać za krótkie odpowiedzi ustne i pisemne, pracę z podręcznikiem podczas lekcji, umiejętność logowania się do Librusa, itp.; zgromadzone plusy i minusy zamieniane są na ocenę cyfrową w następujący sposób:

++++ bdb,
+++- db
++-- dst
+--- dop
----ndst

(Podczas nauczania zdalnego plusy i minusy wstawiane są również za terminowe odsyłanie zadań praktycznych poprzez e-dziennik oraz za zaangażowanie w pracę podczas udziału w lekcji on-line.)

4. Uczeń:

- musi na lekcji posiadać podręcznik oraz w staranny sposób prowadzić zeszyt,
- ma obowiązek systematycznie pracować na lekcji oraz zaliczyć sprawdzian w przypadku swojej nieobecności w terminie do 2 tygodni,
- ma prawo do jednokrotnej poprawy uzyskanej ze sprawdzianu oceny w terminie ustalonym przez nauczyciela.

5. W przypadku otrzymania w klasyfikacji śródrocznej oceny niedostatecznej z informatyki uczeń ma obowiązek wykonać w określonym przez nauczyciela terminie wyznaczone ćwiczenia praktyczne.
6. Warunki i tryb uzyskania oceny wyższej niż przewidywana roczna ocena:
 - warunki i tryb reguluje zapis w Statucie Szkoły,
 - uczeń musi napisać sprawdzian zawierający wiadomości i umiejętności wymagane na określoną ocenę.
7. Wymagania dla uczniów z opinią PPP są dostosowywane w następujący sposób:
 - podawanie poleceń w prostszej formie,
 - wydłużenie czasu na napisanie sprawdzianu, każdorazowo na sprawdzianie jest podawany jego czas trwania,
 - zmniejszenie ilości zadań wykonywanych podczas lekcji i podkreślanie rzeczy istotnych do zapamiętania,
 - kontrolowanie sposobu zrozumienia samodzielnie przeczytanych przez ucznia poleceń podczas wykonywania ćwiczeń, w razie konieczności udzielanie dodatkowych wyjaśnień,
 - w ocenianiu zwracanie uwagi na wysiłek włożony w wykonywanie ćwiczeń,
 - pozytywne motywowanie do pracy.

I SEMESTR

UMIEJĘTNOŚCI

WIADOMOŚCI

dopuszczający	Wstawianie prostej tabeli do edytora tekstu. Wykonywane prostych obliczeń na kalkulatorze komputerowym, wypełnianie danymi tabeli arkusza kalkulacyjnego, zaznaczanie odpowiedniego zakresu komórek, tworzenie prostej formuły i wykonywanie obliczeń na wprowadzonych danych. Tworzenie prostej prezentacji składającej się z kilku slajdów.	Znajomość budowy arkusza kalkulacyjnego. Określanie pojęć: wiersz, kolumna, komórka, zakres komórek, adres komórki, formuła. Wymienianie sposobów prezentowania informacji.
dostateczny	Wstawianie do tekstu tabeli o określonej liczbie kolumn i wierszy oraz wypełnianie ją treścią. Stosowanie funkcji SUMA do dodawania liczb zawartych w kolumnie lub wierszu, automatyczne numerowanie komórek w kolumnie lub wierszu, wpisywanie prostych formuł do przeprowadzania obliczeń na konkretnych liczbach, wykonywanie wykresu dla jednej serii danych. Wykonywanie prezentacji składającej się z kilku slajdów zawierających tekst i grafikę, uruchamianie pokazu slajdów.	Wymienianie typów wykresów. Podawanie przykładów urządzeń umożliwiających przedstawianie prezentacji.

dobry	Wstawianie do tabeli utworzonej w edytorze tekstu dodatkowych wierszy i kolumn, dodawanie obramowania i cieniowania komórek. Tworzenie tabeli w arkuszu kalkulacyjnym, wstawianie dodatkowych wierszy i kolumn do tabeli, wykonywanie obramowania komórek, wykonywanie obliczeń za pomocą formuł. Umieszczanie na wykresie tytułu, legendy i etykiety danych. Dodawanie animacji do elementów slajdów. Dbanie o zachowanie właściwego doboru kolorów tła i tekstu na slajdzie oraz kroju i rozmiaru czcionki.	Znajomość przeznaczenia wykresu kolumnowego i kołowego. Wymienianie etapów i zasad przygotowywania prezentacji multimedialnej.
bardzo dobry	Modyfikowanie tabeli utworzonej w edytorze tekstu (scalanie i dzielenie komórek). Dostosowywanie szerokości kolumn do ich zawartości, wykonywanie obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym za pomocą formuł opartych na zakresach komórek, stosowanie funkcji dostępnych pod przyciskiem Autosumowanie. Prawidłowe rozmieszczanie elementów na slajdzie, ustalanie parametrów animacji, dodawanie przejścia slajdów.	Dostrzeganie związku między postacią formuły funkcji SUMA na pasku formuły, a zakresem zaznaczonych komórek. Omawianie urządzeń do przedstawiania prezentacji multimedialnej.
celujący	Wprowadzanie różnych rodzajów obramowań komórek tabeli i formatowanie ich zawartości, formatowanie elementów wykresu, wykorzystywanie różnych rodzajów wykresów, przygotowywanie danych do tworzenia wykresu. Zapisywanie prezentacji jako Pokaz programu PowerPoint, korzystanie z przycisków akcji, zmienianie kolejności animacji na slajdzie. Sukcesy w konkursach informatycznych.	Analizowanie formuły funkcji dostępnych pod przyciskiem Autosumowanie. Rozróżnianie sposobów zapisywania prezentacji i rozpoznawanie plików prezentacji po rozszerzeniach.

II SEMESTR

UMIEJĘTNOŚCI

WIADOMOŚCI

dopuszczający	Porządkowanie ilustracji przedstawiających wybrane sytuacje, porządkowanie obiektów (od najkrótszego do najdłuższego, od najjaśniejszego do najciemniejszego). Tworzenie prostej animacji składającej się z kilku slajdów w programie edukacyjnym Logomocja. Zmienianie widoku płaszczyzny roboczej w programie Tinkercad. Tworzenie prostego programu sterującego obiektem graficznym na ekranie w środowisku Scratch, zmienianie położenia obiektu o dowolny kąt, stosowanie powtarzania poleceń oraz ustalania różnych grubości i kolorów pisaka.	Podawanie przykładów zastosowań komputera, wymienianie urządzeń ze swojego otoczenia opartych na technice komputerowej. Wie czy jest projektowanie 3D.
dostateczny	Porządkowanie z zastosowaniem porządku liniowego tekstów ilustrujących wybrane sytuacje, porządkowanie obiektów ze względu na ich wybrane cechy. Projektowanie i tworzenia animacji w programie Logomocja z wykorzystaniem podstawowych narzędzi programu. Tworzenie projektu w programie Tinkercad korzystając z gotowych kształtów. Ustalanie liczby powtórzeń oraz operacji, które powinny być ujęte w blok w programie Scratch. Stosowanie w programach poleceń iteracyjnych i warunkowych. Zapisywanie w postaci programu algorytmu dodawania dwóch liczb.	Wskazywanie zastosowań komputera w różnych dziedzinach życia, w szkole oraz w domu. Znajomość terminów: animacja, obraz animowany.
dobry	Zapisywanie w postaci algorytmów poleceń składających się na osiągnięcie postawionego celu (znalezienie najmniejszego lub największego elementu w zbiorze). Tworzenie animacji w programie Logomocja z wykorzystaniem wszystkich poznanych narzędzi programu. Tworzenie projektu w programie Tinkercad zmieniając kolory i rozmiary kształtów oraz grupując modele 3D. Samodzielne stosowanie metody ujmowania w blok powtarzających się poleceń w programie Scratch, zapisywanie w postaci programu prostego algorytmu z warunkami, modyfikowanie programu.	Wyjaśnianie czym się różni porządek rosnący od malejącego, omawianie przykładowych algorytmów (liczenie średniej, pisemne wykonywania działań arytmetycznych). Podawanie przykładów zawodów, w których niezbędne są kompetencje informatyczne, omawianie przykładowych urządzeń opartych na technice komputerowej.
bardzo dobry	Zapisywanie w postaci algorytmów poleceń składających się na osiągnięcie postawionego celu (liczenie średniej arytmetycznej). Projektowanie, tworzenie i modyfikowanie złożonych animacji w programie Logomocja. Wykorzystywanie utworzonych animacji w tworzonych projektach. Tworzenie projektu w programie Tinkercad wykorzystując precyzyjne elementy modeli	Wskazywanie na użyteczność zastosowania komputera do usprawnienia uczenia się, wymienianie zagrożeń wynikających z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych.

3D.

Dobieranie odpowiednich poleceń do rozwiązania danego zadania w programie komputerowym Scratch, stosowanie w programach polecenia wejścia (wprowadzanie danych z klawiatury) i wyjścia (wyprowadzanie wyników na ekran), zapisywanie w postaci programu wybranego algorytmu z warunkami.

celujący

Określanie problemu i analizowanie go, zapisywanie w postaci algorytmów poleceń składających się na osiągnięcie postawionego celu.

Tworzenie trudniejszych programów na zadany temat. Samodzielne modyfikowanie programu utworzonego w środowisku Scratch, tak aby miał optymalną liczbę poleceń.

Wyszukiwanie dodatkowych możliwości programu Tinkercad.

Sukcesy w konkursach informatycznych.

Podawanie przykładów zastosowania algorytmów.

Znajomość innych od poznanych na lekcji programów do tworzenia animacji komputerowych.

Korzystając z dodatkowych źródeł wyszukiwanie informacji na temat najnowszych zastosowań komputerów (w tym na temat robotów), historii komputerów oraz zawodów, w których niezbędne są kompetencje informatyczne.