

**Wymagania edukacyjne potrzebne do uzyskania poszczególnych
rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki w klasie VI**

1. Wymagania na ocenę dopuszczającą obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest on w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.
2. Wymagania na ocenę dostateczną obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie nauki.
3. Wymagania na ocenę dobrą obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.
4. Wymagania na ocenę bardzo dobrą obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.
5. Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena niedostateczna	Uczeń nie przestrzega zasad BHP w pracowni informatycznej. Ponadto nie potrafi wykonać samodzielnie na komputerze prostych zadań. Nie opanował podstawowych umiejętności zawartych w podstawie programowej z informatyki dla klasy 6. Brak widocznych postępów podczas pracy na lekcji. Uczeń nie potrafi nawet z pomocą nauczyciela ukończyć poprawnie żadnego ćwiczenia. Nie ma wiadomości i umiejętności niezbędnych do kontynuowania nauki na wyższym poziomie.
Ocena dopuszczająca	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju, • zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego, • formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym, • wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły, • wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego, • tworzy i wysyła wiadomość e-mail, • komunikuje się ze znajomymi, korzystając z pomocą komunikatorów internetowych, • umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive lub innej chmurze internetowej, • buduje w Scratchu proste skrypty określające początkowy wygląd sceny,

	<ul style="list-style-type: none"> • 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, • tworzy proste obrazy w programie graficznym, • zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie do grafiki komputerowej, • buduje w programie Scratch proste skrypty określające ruch postaci po scenie,
Ocena dostateczna	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego, • wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie, • tworzy formuły, korzystając z adresów komórek, • formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego, • zakłada konto poczty elektronicznej, • stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej, • przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w internecie, • tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDrive, • 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, • 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
Ocena dobra	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • dodaje nowe arkusze do skoroszytu,

	<ul style="list-style-type: none"> • kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszybie, • sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku, • wykorzystuje formuły SUMA oraz ŚREDNIA do wykonywania obliczeń, • dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego, • wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości, • korzysta z wyszukiwarki programu Skype, • dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive, • 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, • podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi, • wykorzystuje w programie GIMP narzędzie Rozmycie Gaussa, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu
<p>Ocena bardzo dobra</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zmienia nazwy arkuszy w skoroszybie, • zmienia kolory kart arkuszy w skoroszybie, • wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z Formatowania warunkowego, • stosuje Sortowanie niestandardowe, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów, • tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny, • dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych, • wykorzystuje narzędzie Kontakty do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej, • instaluje program Skype na komputerze i loguje się do niego za pomocą utworzonego wcześniej konta, • udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi podczas edycji dokumentów, • tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową, • buduje w Scratchu skrypty wyszukujące najmniejszą i największą liczbę w danym zbiorze,

	<ul style="list-style-type: none"> • buduje w Scratchu skrypt wyszukujący określoną liczbę w danym zbiorze, • samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, • dostosowuje stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty, • tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy.
Ocena celująca	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • zna wymagane pojęcia i terminologię komputerową; • posiada wymaganą na tym etapie nauczania przedmiotu wiedzę teoretyczną; • perfekcyjnie i z dużą swobodą posługuje się oprogramowaniem komputerowym, wykorzystując opcje o wysokim stopniu trudności; perfekcyjnie i z dużą swobodą posługuje się oprogramowaniem komputerowym, wykorzystując opcje o wysokim stopniu trudności; • perfekcyjnie i z dużą swobodą posługuje się usługami internetowymi, w tym chmurą; • samodzielnie rozwiązuje przedstawione na zajęciach problemy informatyczne; • wykonuje ćwiczenia, prace i projekty z dużą dozą samodzielności i własnej inwencji, charakteryzujące się złożonością oraz bogactwem użytych efektów i opcji, pomysłowością, oryginalnością, a także wysokimi walorami estetycznymi; • do swoich prac pozyskuje materiał z bardzo różnych źródeł wiedzy; • wyróżnia się starannością i solidnością podczas wykonywania powierzonych zadań oraz aktywnością na lekcjach; • przestrzega norm obowiązujących w pracowni komputerowej, internetowej netykiety, a także zasad związanych z przestrzeganiem praw autorskich; • wykazuje ponadprzeciętne zainteresowanie przedmiotem, mogące objawiać się poszerzoną wiedzą i umiejętnościami zdobywanymi na zajęciach oraz we własnym zakresie; • układa algorytmy i programy komputerowe zawierające własne rozwiązania problemów programistycznych, • uczestniczy w konkursach informatycznych, • zdobywa co najmniej wyróżnienia w międzyszkolnych konkursach informatycznych

SPOSOBY SPRAWDZANIA OSIĄGNIĘĆ UCZNIĄ:

Ocenię podlegają wiadomości i umiejętności uczniów, które są sprawdzane poprzez:

- ćwiczenia wykonywane podczas lekcji
- odpowiedzi ustne

- umiejętności zaprezentowane w bieżącej pracy ucznia na lekcji – ćwiczenia praktyczne,
- ćwiczenia sprawdzające i sprawdziany
- prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia

Warunki i tryb uzyskania wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej:

1. Uczeń może otrzymać wyższą od przewidywanej roczną ocenę klasyfikacyjną z obowiązkowych lub dodatkowych zajęć edukacyjnych jeżeli:
 - a) uczeń lub jego rodzice zwrócą się do dyrektora w formie pisemnej o ustalenie wyższej niż przewidywana ocena roczna w okresie nie dłuższym niż 2 dni od otrzymania informacji o przewidywanej ocenie rocznej, wniosek musi zawierać uzasadnienie;
 - b) dyrektor przekazuje wniosek odpowiednio nauczycielowi prowadzącemu dane zajęcia edukacyjne;
 - c) nauczyciel prowadzący dane zajęcia edukacyjne jest zobowiązany dokonać analizy zasadności wniosku w oparciu o udokumentowane realizowanie obowiązków ucznia;
 - d) nauczyciel prowadzący zajęcia edukacyjne dokonuje analizy wniosku i ustala ostateczną ocenę.
2. Warunkiem umożliwienia uczniowi ubiegania się o uzyskanie wyższych niż przewidywane rocznych ocen klasyfikacyjnych z obowiązkowych i dodatkowych zajęć edukacyjnych jest zaistnienie wszystkich poniższych okoliczności:
 - a) połowa posiadanych przez ucznia ocen cząstkowych jest równa lub wyższa ocenie, o którą się uczeń ubiega;
 - b) uczeń przystąpił do wszystkich przewidzianych i ocenionych przez nauczyciela form sprawdzianów i prac pisemnych;
 - c) uczeń, ze wszystkich sprawdzianów i form pisemnych, otrzymał ocenę pozytywną (wyższą niż ocena niedostateczna).

PRZEDMIOTOWY SPOSÓB OCENIANIA W KSZTAŁCENIU NA ODLEGŁOŚĆ

1. Komunikacja odbywać się będzie poprzez system Librus, maila oraz platformę Teams.
2. Podczas oceniania pracy zdalnej uwzględnia się możliwości psychofizyczne uczniów do rozwiązywania określonych zadań w wersji elektronicznej.
3. Na ocenę osiągnięć ucznia nie będą miały wpływu czynniki związane z ograniczonym dostępem do sprzętu komputerowego i do Internetu, ale w razie konieczności zostanie ustalony alternatywny sposób wykonania zadania.
4. Uczeń ma obowiązek wykonywać polecenia posłane przez dziennik elektroniczny lub platformę Teams i w wyznaczonym przez nauczyciela terminie wysłać informację zwrotną.
5. Informację wysłaną do ucznia przez nauczyciela za pomocą dziennika elektronicznego lub inny alternatywny sposób uważa się za dostarczoną – uczeń ma obowiązek niezwłocznie zapoznać się z nią.
6. Ocenie podlegać będą prace wysłane przez dziennik elektroniczny, platformę Teams lub pocztę e-mailową.
7. Uczeń ma obowiązek zapoznać się z materiałami edukacyjnymi wskazanymi przez nauczyciela (linki, strony internetowe, platforma e-podręczniki, filmy edukacyjne opublikowane w Internecie itp..)
8. W czasie pracy zdalnej ocenie bieżącej podlegać będą wykonywane zadania, a w szczególności:
 - wypowiedzi uczniów, komentarze i głosy w dyskusji podczas zajęć głosowych lub głosowo-wizyjnych prowadzonych na platformie Teams w czasie rzeczywistym;
 - rozwiązywanie przez uczniów quizów, testów, diagramów, krzyżówek, tekstów z lukami i innych zadań interaktywnych;
 - prezentacje multimedialne, projekty, albumy.
9. W przypadku nieprawidłowo wykonanego zadania lub zawierającego błędy, zostaną określone warunki poprawy i wskazany sposób oraz zakres uzupełnienia pracy. Zadanie będzie miało również określony termin oraz sposób przesłania.
10. W ocenianiu zadań zostanie wzięta pod uwagę: samodzielność pracy, kreatywność, umiejętność wyszukania informacji, terminowość.

Uczeń i jego rodzice będą skutecznie informowani o ocenach bieżących zaraz po ich wystawieniu, za pomocą dziennika elektronicznego.