**PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA Z INFORMATYKI
W KLASIE VI SZKOŁY PODSTAWOWEJ w Biczycach Dolnych**

**I. Ogólne zasady oceniania uczniów**

1. Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności. Nauczyciel analizuje i oceniapoziom wiedzy i umiejętności ucznia w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanych w szkole programów nauczania (opracowanych zgodnie z podstawą programową danego przedmiotu).
2. Nauczyciel:
* informuje ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych oraz o postępach w tym zakresie,
* udziela uczniowi pomocy w samodzielnym planowaniu jego rozwoju,
* motywuje ucznia do dalszych postępów w nauce,
* dostarcza rodzicom/opiekunom prawnym informacji o postępach, trudnościach w nauce oraz specjalnych uzdolnieniach ucznia.

3. Oceny są jawne dla ucznia i jego rodziców/opiekunów prawnych.

4. Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych nauczyciel uzasadnia ustaloną ocenę w sposób określony w statucie szkoły.

5. Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych sprawdzone i ocenione pisemne prace kontrolne są udostępniane do wgląduuczniowi lub jego rodzicom/opiekunom prawnym.

**II. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności**

Ocenie podlegają:,ćwiczenia praktyczne, odpowiedzi ustne, prace domowe, praca ucznia na lekcji, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.

**1. Ćwiczenia praktyczne** obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:

• wartość merytoryczną,

* stopień zaangażowanie w wykonanie ćwiczenia,
* dokładność wykonania polecenia,

• staranność i estetykę.

**2.Aktywność i praca ucznia na lekcji** są oceniane, za pomocą plusów

i minusów.

• Plus uczeń może uzyskać m.in. za samodzielne wykonanie krótkiej pracy na lekcji, krótką poprawną odpowiedź ustną, aktywną pracę w grupie, pomoc koleżeńską na lekcji przy rozwiązywaniu problemu, przygotowanie do lekcji.

• Minus uczeń może uzyskać m.in. za brak zaangażowania na lekcji, nie wykonywanie poleceń nauczyciela

• Sposób przeliczania plusów i minusów:

Ocena bdb – 5 +

db- 4+ i 1-

dst- 3+ i 2-

dp -2+ i 3-

ndst.- 1+ i 4-

**3.Projekty**obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo,wykonanie pomocy naukowych, prezentacji (np. multimedialnej). Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierzepod uwagę m.in.:

• wartość merytoryczną pracy,

* stopień zaangażowania w wykonanie pracy,

• estetykę wykonania,

• wkład pracy ucznia,

• sposób prezentacji,

• oryginalność i pomysłowość pracy.

**4.Szczególne osiągnięcia** uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych, szkolnych i międzyszkolnych, są oceniane zgodnie z zasadami zapisanymi w WSO.

**III. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen.**

-uczeń raz w półroczu na początku lekcji może zgłosić nieprzygotowanie (np). Uczeń przygotowany do lekcji posiada zeszyt oraz podręcznik

- uczeń ma prawo poprawić każdą ocenę ndst. z odpowiedzi ustnej, sprawdzianu i kartkówki w terminie 2 tygodni od daty otrzymania oceny,

- uczeń ma prawo poprawić ocenę inną niż ndst. jeden raz w półroczu.

**Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny dla klasy VI szkoły podstawowej rok szkolny 2021/2022**

**Wymagania na ocenę śródroczna:**

|  |
| --- |
| **Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym** |
| **Ocena dop** | **Ocena dst** | **Ocena db** | **Ocena bdb** | **Ocena cel** |
| **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** |
| wykonuje proste obliczenia na kalkulatorze komputerowym;pod kierunkiem nauczyciela wypełnia danymi tabelę arkusza kalkulacyjnego;zaznacza odpowiedni zakres komórek;pod kierunkiem nauczyciela tworzy prostą formułę i wykonuje obliczenia na wprowadzonych danychwymienia niektóre sposoby prezentowania informacji;pod kierunkiem nauczyciela wykonuje i zapisuje prostą prezentację składającą się z kilku slajdów | wykonuje obliczenia na kalkulatorze komputerowym;zna budowę tabeli arkusza kalkulacyjnego, określa pojęcia: *wiersz*, *kolumna*, *komórka*, *zakres komórek*, *adres komórki*, *formuła*;rozumie, czym jest zakres komórek;wypełnia danymi tabelę arkusza kalkulacyjnego;stosuje funkcję *Suma* do dodawania liczb zawartych w kolumnie lub wierszu;samodzielnie numeruje komórki w kolumnie lub wierszu;pod kierunkiem nauczyciela wpisuje proste formuły do przeprowadzania obliczeń na konkretnych liczbach;wykonuje wykres dla jednej serii danych; wymienia typy wykresówwymienia i omawia sposoby prezentowania informacji;podaje przykłady urządzeń umożliwiających przedstawianie prezentacji;wykonuje i zapisuje prostą prezentację składającą się z kilku slajdów zawierających tekst i grafikę;pod kierunkiem nauczyciela uruchamia pokaz slajdów | wymienia elementy okna arkusza kalkulacyjnego;pod kierunkiem nauczyciela tworzy tabelę w arkuszu kalkulacyjnym;potrafi wstawić wiersz lub kolumnę do tabeli arkusza kalkulacyjnego;wykonuje obramowanie komórek tabeli;pod kierunkiem nauczyciela wykonuje obliczenia, tworząc proste formuły;wprowadza napisy do komórek tabeli;samodzielnie stosuje funkcję SUMAdo dodawania liczb zawartych w kolumnie lub wierszu;zna przeznaczenie wykresu kolumnowego i kołowego; tworzy wykres dla dwóch serii danych; umieszcza na wykresie tytuł, legendę i etykiety danychwymienia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej;wykonuje i zapisuje prezentację składającą się z kilku slajdów zawierających tekst i grafikę;dodaje animacje do elementów slajdu;samodzielnie uruchamia pokaz slajdów | samodzielnie tworzy tabelę w arkuszu kalkulacyjnym;samodzielnie wykonuje obramowanie komórek tabeli;samodzielnie tworzy proste formuły do przeprowadzania obliczeń na konkretnych liczbach;wprowadza napisy do komórek tabeli;dostosowuje szerokość kolumn do ich zawartości;analizuje i dostrzega związek między postacią formuły funkcji SUMA na pasku formuły a zakresem zaznaczonych komórek;wykonuje obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, tworząc formuły oparte na adresach komórek;pod kierunkiem nauczyciela stosuje inne funkcje dostępne pod przyciskiem **Autosumowanie**;samodzielnie umieszcza na wykresie tytuł, legendę i etykiety danychomawia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej; omawia urządzenia do przedstawiania prezentacji multimedialnych;dba o zachowanie właściwego doboru kolorów tła i tekstu na slajdzie;dobiera właściwy krój i rozmiar czcionki;prawidłowo rozmieszcza elementy na slajdzie;ustala parametry animacji;dodaje przejścia slajdów | samodzielnie wprowadza różne rodzaje obramowań komórek tabeli i formatowanie ich zawartości;samodzielnie stosuje inne funkcje dostępne pod przyciskiem **Autosumowanie**;analizuje formuły tych funkcji;samodzielnie tworzy formuły oparte na adresach komórek;formatuje elementy wykresu;korzysta z różnych rodzajów wykresów;samodzielnie przygotowuje dane do tworzenia wykresuomawia program do wykonywania prezentacji multimedialnych; rozróżnia sposoby zapisywania prezentacji i rozpoznaje pliki prezentacji po rozszerzeniach; korzysta z przycisków akcji;potrafi zmienić kolejność slajdów; stosuje chronometraż; potrafi zmienić kolejność animacji na slajdzie |

**Wymagania na ocenę roczna\***

\*przy wystawianiu oceny rocznej brana jest pod uwagę ocena śródroczna

|  |
| --- |
| **Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów** |
| **2** | **3** | **4** | **5** | **6** |
| **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** | **Uczeń:** |
| porządkuje obrazki ilustrujące wybrane sytuacje, np. codzienne czynności;porządkuje przygotowane przez nauczyciela obiekty, np. od najdłuższego do najkrótszego czy od najciemniejszego do najjaśniejszegotworzy program sterujący robotem lub obiektem graficznym na ekranie; zmienia położenie obiektu o dowolny kąt;pisze prosty program, w którym stosuje powtarzanie poleceńwymienia przynajmniej trzy zastosowania komputera podaje przykład urządzenia ze swojego otoczenia, opartego na technice komputerowej | z pomocą nauczyciela analizuje przykładową sytuację problemową;porządkuje, stosując porządek liniowy, teksty ilustrujące wybrane sytuacje, np. codzienne czynności;potrafi uporządkować obiekty ze względu na ich wybrane cechy, np. od najmniejszego do największego stosuje w programach polecenia iteracyjne i warunkowe;tworzy prostą grę, w której steruje jednym obiektem na ekranie;zapisuje rozwiązanie problemu w postaci programu i sprawdza rozwiązanie dla przykładowych danych;zapisuje w postaci programu algorytm odejmowania i dodawania liczbpodaje przykłady zastosowania komputera w szkole i w domupodaje przykłady urządzeń ze swojego otoczenia, opartych na technice komputerowej | określa problem i cel do osiągniecia, analizuje sytuację problemową;wyjaśnia na przykładzie, czym różni się porządek rosnący od malejącego;zna i omawia przykładowe algorytmy, np. liczenie średniej, pisemne wykonywanie działań arytmetycznych, takich jak dodawanie i odejmowaniekorzystając z programu edukacyjnego, tworzy animowane postacie;tworzy gry na dwóch poziomach;tworzy zmienne i stosuje je do wykonania prostych obliczeń;zapisuje w postaci programu algorytm obliczania sumy z dwóch liczb wprowadzanych z klawiatury;zapisuje w postaci programu prosty algorytm z warunkami;modyfikuje programy; objaśnia działanie programówwskazuje zastosowania komputera w różnych dziedzinach życiapodaje przynajmniej dwa przykłady zawodów, w których niezbędne są kompetencje informatyczne omawia działanie przykładowych urządzeń ze swojego otoczenia, opartych na technice komputerowej | formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające się na osiągnięcie postawionego celu, w tym znalezienie elementu najmniejszego lub największego w zbiorze uporządkowanym, liczenie średniej arytmetycznej. wykorzystuje utworzone samodzielnie animowane postacie w tworzonych projektach;tworzy gryna kilku poziomach; określa warunki przejścia na dany poziomokreśla warunki przejścia na dany poziomstosuje w programach polecenia wejścia (wprowadzanie danych z klawiatury) i wyjścia);zapisuje w postaci programu algorytm wykonywania wybranych działań arytmetycznych, w tym odejmowania, iloczynu, obliczenia średniej z kilku liczb wprowadzanych z klawiatury;zapisuje w postaci programu wybrany algorytm z warunkami,wskazuje użyteczność zastosowania komputera do usprawnienia uczenia się; korzysta z programów edukacyjnych;podaje kilka zawodów, w których niezbędne są kompetencje informatyczne podaje przykłady zastosowania komputera w domu; wymienia zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych | samodzielnie określa problem, analizuje go i szuka rozwiązania;potrafi samodzielnie zapisać polecenia składające się na osiągnięcie postawionego celu, w tym znalezienie elementu w zbiorze uporządkowanym, znalezienie elementu najmniejszego i największego; podaje przykłady zastosowania tych algorytmów;bierze udział w konkursach informatycznychsamodzielnie określa problem i cel do osiągnięcia;tworzy trudniejsze programy na zadany temat;projektuje animowane historyjki i gry według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając z wybranego środowiska programowania;korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat zastosowań komputera;wyszukuje w Internecie dodatkowe informacje na temat zawodów, w których niezbędne są kompetencje informatyczne; określa te kompetencje omawia historię komputerów;wyszukuje w różnych źródłach, w tym w Internecie, informacje na temat najnowszych zastosowań komputerów, w tym na temat robotów;omawia zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych |