

# WYMAGANIA EDUKACYJNE INFORMATYKA

## KLASA V SZKOŁA PODSTAWOWA

### I półrocze

1. Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:
  - biegło posługuje się zdobytymi wiadomościami i umiejętnościami,
  - korzysta z różnych źródeł informacji i twórczo rozwija własne uzdolnienia,
  - stosuje rozwiązania nietypowe,
  - racjonalnie wykorzystuje swoje uzdolnienia na każdych zajęciach,
  - spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą;
  - formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy
  - dodaje do gry dodatkowe postacie poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu,
  - przygotowuje projekt, który przedstawia ruch słońca na niebie,
  - tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie,
  - buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z trzech rozet,
  - współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu,
  - wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu,
  - wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wygląd,
  - zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie,
  - samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki,
  - przygotowuje w grupie plakat informujący o określonym wydarzeniu,
  - używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym,
  - używa tabeli do przygotowania krzyżówki,
  - przygotowuje w grupie komiks przedstawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię,
  - wykorzystuje swoje umiejętności w pracy na rzecz szkoły i pracowni komputerowej lub poprzez udział w konkursach, prac nad redagowaniem gazetki szkolnej.
  
2. Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:
  - opanował pełen zakres wiedzy zrealizowanej podczas zajęć lekcyjnych;
  - cechuje go: systematyczność, umiejętność pracy w grupie;
  - potrafi samodzielnie rozwiązać problemy teoretyczne;
  - chętnie prezentuje swoje zainteresowania komputerowe;
  - przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
  - omawia zasady związane z właściwym zachowaniem się w szkolnej pracowni komputerowej;
  - współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu,
  - wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu,
  - wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wygląd,
  - zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie,
  - formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych,
  - używa opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu,
  - dodaje wcięcia na początku akapitów,
  - korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli,
  - używa narzędzi z karty Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów,
  - buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy,
  - dodaje drugi poziom gry,
  - używa zmiennych,
  - buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych,
  - wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do obliczenia kątów obrotu duszka przy rysowaniu rozety,
  - opanował wymagania podstawowe.
  
3. Ocenę dobłą otrzymuje uczeń, który:
  - opanował zagadnienia podstawowe, na ocenę dostateczną,
  - przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
  - potrafi rozwiązać problemy teoretyczne z niewielką pomocą nauczyciela lub kolegów;
  - prezentuje swoje zainteresowania komputerowe;
  - zna znaczenie i zastosowanie komputera we współczesnym świecie;
  - wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu,
  - podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter,
  - sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia,
  - zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania,
  - formatuje tekst w komórkach,

- zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu,
- formatuje obiekt WordArt,
- współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu,
- wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu,
- wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wygląd,
- zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie,
- analizuje trasę wycieczki i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia,
- wybiera najlepszą trasę wycieczki,
- buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy,
- buduje skrypt do rysowania kwadratów,
- korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość.

4. Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:

- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
- zna podstawowe zastosowanie komputera we współczesnym świecie;
- zna podstawowe skróty klawiaturowe niezbędne przy kopiowaniu, przenoszeniu i usuwaniu elementów;
- wie co to jest system operacyjny oraz potrafi się w nim poruszać i pracować;
- ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu,
- zmienia kolor tekstu,
- wyrównuje akapit na różne sposoby,
- umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go,
- dodaje do tabeli kolumny i wiersze,
- usuwa z tabeli kolumny i wiersze,
- wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu,
- dodaje obramowanie strony,
- wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji WordArt,
- zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych,
- współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu,
- wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu,
- wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wygląd,
- zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie,
- zbiera dane potrzebne do zaplanowania wycieczki,
- osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu,
- rysuje tło gry np. w programie Paint,
- ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych,
- zmienia grubość, kolor i odcień pisaka,
- wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet,
- korzysta z opcji Tryb Turbo,
- potrafi poruszać się myszką i klawiaturą.

5. Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
- potrafi poruszać się myszką i obsługiwać klawiaturę;
- wie co to jest system operacyjny oraz potrafi się w nim poruszać z pomocą nauczyciela lub kolegów;
- tworzy pliki i foldery;
- wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe: kopiuje, wkleja, zapisuje;
- zmienia krój czcionki,
- zmienia wielkość czcionki,
- wymienia elementy, z których składa się tabela,
- wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy,
- zmienia tło strony dokumentu,
- dodaje do tekstu obraz z pliku,
- wstawia do dokumentu kształty,
- współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu,
- wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu,
- wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wygląd,
- zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie,
- Dział 2. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch,
- ustala cel wyznaczonego zadania,
- wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu,
- dodaje do projektu postać z biblioteki,
- buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie,
- korzysta z bloków z kategorii Pisak do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka,
- buduje skrypty do rysowania figur foremnych,
- wykonuje przynajmniej jedno z powierzonych mu zadań w projekcie.

6. Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:
- nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą;
  - ma lekceważący stosunek do przedmiotu;
  - nie wykonuje prac oraz ćwiczeń praktycznych na zajęciach komputerowych,
  - mimo zaangażowania nauczyciela, stosowania motywacji, zachęcania do udziału i skorzystania z pomocy udzielanej na zajęciach uczeń nie wykazał żadnej inicjatywy w dążeniu do opanowania podstawowych, niezbędnych wiadomości i umiejętności.

## II półrocze

1. Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:
- biegłe posługuje się zdobytymi wiadomościami i umiejętnościami,
  - korzysta z różnych źródeł informacji i twórczo rozwija własne uzdolnienia,
  - stosuje rozwiązania nietypowe,
  - zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat,
  - samodzielnie przygotowuje prezentację przedstawiającą określoną historię, uzupełnioną o ciekawe opisy,
  - wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go,
  - ustawia przejścia między slajdami i animacje, dostosowując czas ich trwania do zawartości prezentacji,
  - wstawia do prezentacji obrazy wykonane w programie Paint i dodaje do nich Ścieżki ruchu,
  - wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy,
  - przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień,
  - współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu,
  - przygotowuje i zmienia tło animacji,
  - samodzielnie tworzy nową postać,
  - przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkody,
  - zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze,
  - tworzy animacje przedstawiające krótkie historie,
  - przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać,
  - przygotowuje w grupie zabawną, kilkuminutową animację,
  - wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię,
  - racjonalnie wykorzystuje swoje uzdolnienia na każdych zajęciach,
  - spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą;
  - wykorzystuje swoje umiejętności w pracy na rzecz szkoły i pracowni komputerowej lub poprzez udział w konkursach, pracy nad redagowaniem gazetki szkolnej.
2. Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:
- opanował pełen zakres wiedzy zrealizowanej podczas zajęć lekcyjnych;
  - cechuje go: systematyczność, umiejętność pracy w grupie;
  - potrafi samodzielnie rozwiązać problemy teoretyczne;
  - chętnie prezentuje swoje zainteresowania komputerowe;
  - przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
  - zna i stosuje skróty klawiaturowe;
  - korzysta z różnych źródeł danych;
  - przygotowuje czytelne slajdy,
  - wstawia do albumu pola tekstowe i kształty,
  - usuwa tło ze zdjęcia,
  - dodaje dźwięki do przejść i animacji,
  - korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania,
  - korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie,
  - zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji,
  - tworzy płynne animacje,
  - tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci,
  - współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu,
  - przygotowuje i zmienia tło animacji,
  - samodzielnie tworzy nową postać,
  - przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkody,
  - zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze,
  - opanował wymagania podstawowe.
3. Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który:
- opanował wymagania podstawowe, na ocenę dostateczną,
  - przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
  - potrafi rozwiązać problemy teoretyczne z niewielką pomocą nauczyciela lub kolegów;

- prezentuje swoje zainteresowania komputerowe;
- zna znaczenie i zastosowanie komputera we współczesnym świecie;
- zna i stosuje podstawowe skróty klawiaturowe;
- swobodnie porusza się w poznanych na zajęciach programach;
- wybiera motyw dla tworzonej prezentacji,
- zmienia wariant motywu,
- dodaje podpisy pod zdjęciami,
- zmienia układ obrazów w albumie,
- wstawia do prezentacji obiekt WordArt,
- dodaje przejścia między slajdami,
- dodaje animacje do elementów prezentacji,
- ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach,
- ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli,
- zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na Automatycznie lub Po kliknięciu,
- dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe,
- współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu,
- przygotowuje i zmienia tło animacji,
- samodzielnie tworzy nową postać,
- przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkodę,
- zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze,
- dodaje tło do animacji,
- tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu,
- wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu,
- podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter,
- sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia,
- zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania,
- formatuje tekst w komórkach,
- zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu,
- formatuje obiekt WordArt,
- współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu,
- wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu,
- wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wygląd,
- zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie,
- analizuje trasę wycieczki i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia,
- wybiera najlepszą trasę wycieczki,
- buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy,
- buduje skrypt do rysowania kwadratów,
- korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość..

4. Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:

- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
- zna podstawowe skróty klawiaturowe;
- wybiera motyw dla tworzonej prezentacji,
- zmienia wariant motywu,
- dodaje podpisy pod zdjęciami,
- zmienia układ obrazów w albumie,
- wstawia do prezentacji obiekt WordArt,
- dodaje przejścia między slajdami,
- dodaje animacje do elementów prezentacji,
- ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach,
- ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli,
- zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na Automatycznie lub Po kliknięciu,
- dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe,
- współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu,
- przygotowuje i zmienia tło animacji,
- samodzielnie tworzy nową postać,
- przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkodę,
- zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze,
- dodaje tło do animacji,
- tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu..

5. Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
- potrafi poruszać się myszką i obsługiwać klawiaturę;
- dodaje slajdy do prezentacji,
- wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie,

- korzysta z opcji Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcia z dysku,
- tworzy prezentację ze zdjęciami,
- dodaje do prezentacji muzykę z pliku,
- dodaje do prezentacji film z pliku,
- tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z Internetu,
- współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu,
- przygotowuje i zmienia tło animacji,
- samodzielnie tworzy nową postać,
- przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkody,
- zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze,
- omawia budowę okna programu Pivot Animator,
- tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek,
- uruchamia okno tworzenia postaci.

6. Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:

- nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą;
- ma lekceważący stosunek do przedmiotu;
- nie wykonuje prac oraz ćwiczeń praktycznych na zajęciach;
- pomimo zaangażowania nauczyciela, stosowania motywacji, zachęcania do udziału i skorzystania z pomocy udzielanej na zajęciach uczeń nie wykazał żadnej inicjatywy w dążeniu do opanowania podstawowych, niezbędnych wiadomości i umiejętności.

## **SPOSOBY SPRAWDZANIA OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW**

Na informatyce uczeń otrzymuje oceny z:

- sprawdzianów wiadomości i testów obejmujących materiał z całego działu (zapowiedzianych),
- kartkówek obejmujących materiał z 3 ostatnich lekcji (niezapowiedzianych lub zapowiedzianych),
- odpowiedzi ustnych obejmujących wiadomości z 3 ostatnich lekcji,
- zadań praktycznych wykonywanych na zajęciach,
- prac oraz ćwiczeń wykonywanych na zajęciach;
- referatów;
- prac pozalekcyjnych (np. konkurs, projekt).

Ocena końcowa nie jest średnią arytmetyczną z ocen cząstkowych.

<b>SPOSÓB UZYSKANIA OCENY</b>	<b>LICZBA OCEN W PÓŁROCZU</b>
Odpowiedź ustna	0 – 1
Kartkówka	1 – 3
Sprawdziany i testy	1 – 3
Ćwiczenia praktyczne	2 - 5
Praca oraz zadania wykonywane na lekcji	0 – 2

## **WARUNKI UZYSKANIA WYŻSZEJ NIŻ PRZEWIDYWANA OCENY KOŃCOWO-ROZNEJ Z INFORMATYKI**

- Nauczyciel ustala przewidywaną roczną ocenę klasyfikacyjną z informatyki na 14 dni przed klasyfikacyjnym zebraniem Rady Pedagogicznej .
- W terminie 3 dni od ustalenia przewidywanej rocznej oceny klasyfikacyjnej, rodzic (prawny opiekun) mogą złożyć do nauczyciela informatyki wniosek o ustalenie wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej.
- O ocenę wyższą niż przewidywana może ubiegać się uczeń, który:
  - otrzymał pozytywną ocenę klasyfikacyjną śródroczną z informatyki,
  - nie opuścił bez usprawiedliwienia żadnej godziny informatyki;
  - pisał w terminie wszystkie testy i sprawdziany, przez pierwszy termin rozumie się również pisanie w terminie ustalonym przez nauczyciela, jeżeli nieobecność spowodowana była dłuższą chorobą lub inną trudną do przewidzenia sytuacją;
  - wykonał i oddał do oceny wszystkie prace praktyczne wykonywane na informatyki, na których uczeń był obecny.
- Jeżeli nauczyciel uzna, iż wniosek jest zasadny, przeprowadza sprawdzian zawierający ćwiczenia praktyczne stosownie do wymagań edukacyjnych. Nauczyciel przygotowuje sprawdzian oraz ćwiczenia praktyczne

zawierający treści programowe zgodne z wymaganiami edukacyjnymi. Nauczyciel wyznacza termin sprawdzianu i informuje o tym ucznia i jego rodziców (prawnych opiekunów). Podczas sprawdzianu oraz wykonywania ćwiczeń praktycznych pracę ucznia nadzoruje nauczyciel informatyki. Dopuszcza się możliwość udziału w sprawdzianie innego nauczyciela lub wychowawcy, w obecności nauczyciela nadzorującego sprawdzian.

- Uczeń otrzymuje wyższą niż przewidywana roczną ocenę klasyfikacyjną z informatyki, zgodną z wymaganiami edukacyjnymi. Udział w sprawdzianie nie może powodować ustalenia oceny niższej niż przewidywana.
- Jeżeli uczeń nie przystąpi do sprawdzianu w wyznaczonym terminie, ocena przewidywana staje się ustaloną.

mgr inż. Zuzanna Wielkiewicz