

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 6

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:

- analizuje problem opisany w zadaniu, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie zadania,
- wyróżnia kroki prowadzące do rozwiązania zadania,
- formułuje algorytmy określające sterowanie obiektem na ekranie.

2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:

- tworzy dokumenty tekstowe,
- wymienia zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,
- wymienia i stosuje skróty klawiszowe ułatwiające pracę na komputerze,
- wstawia do dokumentu obrazy pobrane z internetu,
- wstawia do dokumentu tekstowego obiekty WordArt,
- tworzy w dokumentach listy numerowane i punktowane,
- tworzy w dokumentach listy wielopoziomowe,
- wstawia do dokumentu kształty i zmienia ich wygląd,
- zmienia tło dokumentu tekstowego,
- dodaje obramowanie do dokumentu tekstowego,
- umieszcza w dokumencie tabele,
- omawia budowę tabeli,
- dodaje do tabeli kolumny i wiersze,
- usuwa z tabeli kolumny i wiersze,
- tworzy prezentacje multimedialne,
- dodaje nowe slajdy do prezentacji,
- umieszcza na slajdach teksty, obrazy, dźwięki i filmy,
- dodaje przejścia do slajdów,
- dodaje animacje do elementów prezentacji,
- tworzy animacje i gry w wizualnym języku programowania,
- przygotowuje plan tworzonej gry,
- rysuje tło do swojej gry,
- buduje skrypty określające sposób sterowania postacią na ekranie,
- wykorzystuje polecenia sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne,
- programuje konsekwencje zajścia zdarzeń,
- buduje skrypty rysujące figury geometryczne,
- opracowuje kolejne etapy swojej gry,
- określa położenie elementów na ekranie, wykorzystując układ współrzędnych,
- sprawdza, czy zbudowane skrypty działają zgodnie z oczekiwaniami, poprawia ewentualne błędy,
- objaśnia zasadę działania zbudowanych skryptów,
- przygotowuje proste animacje przedstawiające ruch postaci,

- tworzy własne postaci i wykorzystuje je w animacjach,
- prezentuje krótkie historie w animacjach,
- zapisuje efekty pracy w wyznaczonym miejscu,
- porządkuje zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach.

3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:

- właściwie interpretuje komunikaty komputera i prawidłowo na nie reaguje,
- wykorzystuje pomoc dostępną w programach,
- właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
- wyszukuje w internecie obrazy i wykorzystuje je w swoich projektach,
- porządkuje na dysku twardym komputera obrazy pobrane z internetu,
- zapisuje tworzone projekty w różnych formatach.

4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:

- uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty,
- dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie,
- przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi.

5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczeń:

- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
- stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
- przestrzega praw autorskich, wykorzystując materiały pobrane z internetu.

Co jest oceniane?

Sprawdziany – w formie zadań praktycznych,

Quizy i testy – w formie kartkówki.

Praca na lekcji - aktywny udział w lekcji lub prace samodzielne.

Zadania dodatkowe.

Jak mam być przygotowany/a?

ZAWSZE mam:

- zeszyt (może być 16-kartkowy).

- przybory (długopis, klej, nożyczki).

Kiedy byłem nieobecny/a....

- nadrabiam zaległości, czyli oceniane zadania.
- Mam na to 2 tygodnie

Kryteria oceniania

KRYTERIA OCEN KOŃCOWYCH:

Stopień:

- celujący - otrzymuje uczeń, który opanował treści i umiejętności w 100% z programu klasy VI, twórczo rozwija własne uzdolnienia, biegło posługuje się zdobytymi wiadomościami i umiejętnościami (rozwiązuje problemy teoretyczne i praktyczne) w zakresie programu klasy VI, osiąga sukcesy w konkursach i olimpiadach przedmiotowych.
- bardzo dobry - stopień bardzo dobry otrzymuje uczeń, który opanował treści i umiejętności określone na poziomie wymagań dopełniającym, czyli: opanował pełny zakres wiedzy i umiejętności określony programem nauczania przedmiotu w danej klasie, posługuje się zdobytymi wiadomościami, rozwiązuje samodzielnie problemy teoretyczne i praktyczne ujęte programem nauczania, potrafi zastosować posiadaną wiedzę i umiejętności do rozwiązania zadań problemów w nowych sytuacjach;
- dobry - otrzymuje uczeń, który opanował poziom wymagań rozszerzających, czyli: poprawnie stosuje wiedzę i umiejętności, rozwiązuje samodzielnie typowe zadania teoretyczne i praktyczne;
- dostateczny - stopień dostateczny otrzymuje uczeń, który opanował poziom wymagań podstawowych, czyli: opanował wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe, użyteczne w życiu codziennym i absolutnie niezbędne do kontynuowania nauki najwyższym poziomie;
- dopuszczający - otrzymuje uczeń, który opanował poziom wymagań koniecznych, czyli: opanował wiadomości i umiejętności umożliwiające świadome korzystanie z lekcji, rozwiązuje z pomocą nauczyciela podstawowe zadania teoretyczne i praktyczne;
- niedostateczny - otrzymuje uczeń, który nie opanował poziomu wymagań koniecznych;

OCENA:

- celująca - 100 %
- bardzo dobra - 89 - 99%
- dobra - 73 - 88%
- dostateczna - 51 - 72 %
- dopuszczająca - 31%- 50%
- niedostateczna - 0% -30%

Gdy chcę poprawić zadanie, sprawdzian, kartkówkę...

- Mam na to 2 tygodnie.
- Mogę poprawić daną ocenę, którą dostałem/am.

Aktywność

- Za aktywność dostaję plusa “+”.
- 5 plusów zamienia się w ocenę bardzo dobrą.

Gdy czegoś nie wiem...

- Proszę o pomoc nauczyciela, kolegę, koleżankę 😊

Ważne: Średnia ocen wskazana przez dziennik nie jest wyznacznikiem oceny półrocznej i rocznej.