

INFORMATYKA – WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY SZKOLNE

SZKOŁA PODSTAWOWA Z ODDZIAŁEM PRZEDSZKOLNYM W ZWRÓCONEJ

Uwaga! Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na stopień **poprzedni**.

Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.

Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.

Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.

Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Uczeń może w trakcie semestru trzykrotnie zgłosić nieprzygotowanie do zajęć. Każde zgłoszenie zostaje odnotowane w dzienniku elektronicznym Vulcan. Przy każdym następnym nieprzygotowaniu uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną, aż do końca semestru.

Uczeń nieobecny podczas zajęć programowych, na których omawiana była nowa porcja materiału lub ćwiczenia, za które uczniowie w szkole byli oceniani, powinien samodzielnie dowiedzieć się, jaki materiał był realizowany i go uzupełnić. Po powrocie do szkoły z nieobecności uczeń ma 2 tygodnie czasu na wykonanie zaległych ćwiczeń i uzupełnienie materiału. Po tym czasie nastąpi sprawdzenie zaległości a uczeń otrzyma brakującą ocenę.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry 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 programu Skype, umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive lub innej chmurze internetowej, 	<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 	<ul style="list-style-type: none"> dodaje nowe arkusze do skoroszytu, kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie, 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, 	<ul style="list-style-type: none"> zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie, zmienia kolory kart arkuszy w skoroszycie, 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

**INFORMATYKA – WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY SZKOLNE
SZKOŁA PODSTAWOWA Z ODDZIAŁEM PRZEDSZKOLNYM W ZWRÓCONEJ**

<ul style="list-style-type: none"> • tworzy foldery w usłudze OneDrive, • buduje w Scratchu proste skrypty określające początkowy wygląd sceny, • 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 GIMP, • zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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, • 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.
--	--	--	---

Aneks do kryteriów oceniania informatyki – nauczanie zdalne

1. Nauczanie zdalne w/w przedmiotu prowadzone jest w formie:
 - materiałów przesyłanych poprzez dziennik elektroniczny Vulcan, platformę Office365 lub na adres e-mail ucznia (np. linki do stron z materiałami edukacyjnymi, tematy do samodzielnego opracowania w oparciu o podane źródło, zadania domowe)
 - materiałów zawartych w plikach umieszczonych w Chmurze na dysku wskazanym przez nauczyciela

INFORMATYKA – WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY SZKOLNE

SZKOŁA PODSTAWOWA Z ODDZIAŁEM PRZEDSZKOLNYM W ZWRÓCONEJ

- wskazówek i instrukcji przekazanych poprzez komunikatory (np. Teams, Meet)
 - lekcji on-line (np. Teams).
2. Lekcje w/w przedmiotów odbywają się w dniach ujętych w planie lekcji klasy, a lekcje on-line odbywają się zgodnie z ustalonymi wcześniej terminami.
 3. Do zadań lub tematów, nad którymi uczeń pracuje samodzielnie nauczyciel podaje szczegółowe instrukcje (instrukcja „krok po kroku”).
 4. Zadania domowe podawane są w dzienniku elektronicznym w zakładce „zadania domowe” lub innych formach przekazu elektronicznego i zawierają informację o formie oraz terminie dostarczenia zadania nauczycielowi.
 5. Testy, kartkówki i sprawdziany, które są podstawą do oceny uczniowie rozwiązują na platformie edukacyjnej w ściśle określonym czasie (data i godzina), o którym uczniowie będą powiadomieni z kilkudniowym wyprzedzeniem (np. zapis w dzienniku elektronicznym w zakładce „sprawdziany”).
 6. Testy, karty pracy i zadania sprawdzające wiedzę (również te online) uczeń rozwiązuje samodzielnie.
 7. Nauczyciel informuje uczniów, iż po wyznaczonym terminie prace będą oceniane na ocenę niedostateczną i będą traktowane jak brak zadania, czy nieobecność na kartkówce, teście czy sprawdzianie.
 8. Termin oceniania prac – jak dotychczas, zgodnie z WSO.
 9. Uczeń może być oceniany podczas rozmowy on-line (Teams lub inny komunikator) w czasie rzeczywistym (lekcja on-line zgodnie z zaplanowanym terminem).
 10. Wszystkie oceny uzyskane przez uczniów w czasie trwania nauki zdalnej wpisane zostaną do dziennika elektronicznego, co jest również formą informacji zwrotnej dla ucznia
 11. Nauczyciel może przekazać uczniowi informację zwrotną (zgodnie z WSO), aby uczeń pracując samodzielnie miał możliwość poprawy oceny.
 12. Brak reakcji ze strony ucznia na wysłane zadanie skutkuje oceną niedostateczną.
 13. Zwolnienie ucznia od obowiązku przystąpienia do testu, kartkówki, sprawdzianu lub odrobienia zadania domowego możliwe jest na podstawie przedstawionego zwolnienie lekarskiego lub usprawiedliwienie rodzica - choroba ucznia).
 14. Uczeń ma możliwość poprawienia ocen otrzymanych za zadanie otrzymane w czasie e- nauczania w sposób i w terminie wskazanym przez nauczyciela.
 15. Na czas nauczania zdalnego wagi ocen pozostają bez zmian.
 16. Ocenie podlega również zaangażowanie, systematyczność oraz wkład pracy ucznia z uwzględnieniem jego indywidualnych możliwości.
 17. Zasady pracy i oceny zdalnej uczniów opierają się na Wewnętrznych Zasadach Oceniania zawartych w Statucie Szkoły.
 18. Ewentualne problemy wynikające z zadawanych prac będą rozwiązywane indywidualnie z rodzicami w kontakcie on-line.

Progi procentowe na poszczególne oceny ze sprawdzianów, testów itp

Procenty	Ocena
0-29%	niedostateczny

**INFORMATYKA – WYMAGANIA NA POSZCZEGÓLNE OCENY SZKOLNE
SZKOŁA PODSTAWOWA Z ODDZIAŁEM PRZEDSZKOLNYM W ZWRÓCONEJ**

30-49%	dopuszczający
50-74%	dostateczny
75-89%	Dobry
90-100%	bardzo dobry
100% oraz bezbłędnie wykonane zadanie dodatkowe	Celujący