

Przedmiotowy system oceniania – Informatyka w klasach 4-6

I. Ogólne zasady oceniania uczniów

1. Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności. Nauczyciel powinien analizować i oceniać poziom 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 ma za zadanie:
 - informować ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych oraz o postępach w tym zakresie,
 - udzielać uczniowi pomocy w samodzielnym planowaniu jego rozwoju,
 - motywować ucznia do dalszych postępów w nauce,
 - dostarczać rodzicom/opiekunom prawnym informacji o postępach, trudnościach w nauce oraz specjalnych uzdolnieniach ucznia.
3. Oceny są jawne dla ucznia i jego rodziców/opiekunów prawnych – dostępne w e-dzienniku.
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 wglądu uczniowi lub jego rodzicom/opiekunom prawnym.
6. Szczegółowe warunki i sposób oceniania wewnątrzszkolnego określa statut szkoły.

II. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

Ocenie podlegają: testy online, kartkówki, ćwiczenia praktyczne, czyli praca ucznia na lekcji: zadanie podstawowe (sprawdzające poziom opanowania jednej umiejętności), zadanie zaawansowane (konsolidujące min. 3 umiejętności z danego tematu), prace domowe, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia konkursowe.

Waga ocen

Sprawdzian – 5

Kartkówka – 3

Praca na lekcji (zadanie zaawansowane) – 3

Praca na lekcji (zadanie podstawowe) – 1

Zadanie domowe – 1

Zadanie dodatkowe – 1

III. Wymagania ogólne

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 4 szkoły podstawowej

1. W zakresie bezpiecznego posługiwania się komputerem i oprogramowaniem uczeń:
 - przestrzega podstawowych zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
 - zna zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera,
 - właściwie interpretuje znaczenie komunikatów wyświetlanych przez programy,
 - korzysta z pomocy dostępnej w programach,
 - właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
 - właściwie posługuje się różnymi nośnikami elektronicznymi obsługiwanymi przez komputer,
 - stosuje zasady tworzenia bezpiecznych haseł dostępu do poczty elektronicznej,
 - przestrzega zasad bezpiecznego korzystania z internetu (komunikowanie się z innymi użytkownikami, przesyłanie plików, pobieranie zasobów z internetu).
2. W zakresie opracowywania rysunków za pomocą komputera uczeń:
 - wybiera odpowiednie narzędzia edytora grafiki potrzebne do wykonania rysunku,
 - tworzy obrazy za pomocą edytora grafiki (posługuje się gotowymi kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów),
 - dopasowuje rozmiary obrazu do danego zadania,
 - tworzy krótkie teksty w edytorze grafiki,
 - uatrakcyjni graficznie teksty napisane w edytorze grafiki,
 - pracuje w kilku oknach edytora grafiki,
 - zna i stosuje skróty klawiszowe ułatwiające pracę w edytorze grafiki,
 - importuje obrazy do edytora grafiki,
 - zapisuje w różnych formatach prace wykonane w edytorze grafiki.
3. W zakresie komunikowania się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych uczeń:
 - komunikuje się za pomocą poczty elektronicznej,
 - komunikuje się za pomocą czatu,
 - przestrzega zasad netykiety w komunikacji elektronicznej,
 - wysyła pliki za pomocą poczty elektronicznej,
 - korzysta z poczty elektronicznej i czatu przy realizacji projektów (np. klasowych),
 - korzysta z narzędzi w chmurze przy realizacji projektów (np. klasowych),
 - korzysta z programu MS Teams,
 - potrafi opisać interfejs MS Teams
 - umie połączyć się na ustalone spotkanie,
 - stosuje komunikatory (konwersacje spotkania i zespołu),

4. W zakresie wykorzystania informacji z różnych źródeł elektronicznych uczeń:
 - wyszukuje informacje i zasoby w różnych źródłach elektronicznych (zasoby internetu, słowniki online, encyklopedie online itp.),
 - selekcjonuje, porządkuje i właściwie zapisuje znalezione informacje i zasoby,
 - wykorzystuje znalezione informacje w swoich pracach, przestrzegając zasad prawa autorskiego,
 - w odpowiedni sposób zapisuje znalezione zasoby,
 - rozpoznaje najpopularniejsze formaty zapisu plików.
5. W zakresie opracowywania tekstów za pomocą komputera uczeń:
 - opracowuje krótkie teksty, wykorzystując podstawowe funkcje edytora tekstu,
 - dodaje do tekstu grafiki zaczerpnięte z internetu,
 - dodaje do tekstu hiperłącza do konkretnych stron internetowych,
 - zapisuje prace wykonane w edytorze tekstu.
6. W zakresie praktycznego zastosowania informatyki uczeń:
 - korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych do realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów,
 - samodzielnie dokonuje właściwego wyboru programów i metod w celu rozwiązania problemów.
7. W zakresie programowania uczeń:
 - korzysta z programu Pixblocks
 - rozumie podstawy programowania obrazkowego.

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 5 szkoły podstawowej

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,
 - 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 animacje i gry w wizualnym języku programowania,
- przygotowuje plan tworzonej gry,
- rysuje tło do swojej gry,
- buduje skrypty określające sposób sterowania postaciami 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,
- 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,
- 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,
- korzysta z programu MS Teams,
- potrafi opisać interfejs MS Teams
- umie połączyć się na ustalone spotkanie,
- stosuje komunikatory (konwersacje spotkania i zespołu),
- potrafi udostępnić swój ekran.

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

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 6 szkoły podstawowej

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczniów:
 - ustala metodę wyszukiwania najmniejszej i największej liczby z podanego zbioru,
 - ustala metodę wyszukiwania określonej liczby w podanym zbiorze.
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczniów:
 - omawia możliwe zastosowania arkusza kalkulacyjnego,
 - opisuje budowę arkusza kalkulacyjnego,
 - wprowadza dane do arkusza kalkulacyjnego,
 - wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do obliczeń,
 - zmienia układ kolumn i wierszy tabeli,
 - formatuje czcionkę i wygląd tabeli,
 - sortuje dane w tabeli w określonym porządku,
 - wypełnia automatycznie komórki serią danych,
 - wyróżnia określone dane w komórkach przy pomocy formatowania warunkowego,
 - samodzielnie tworzy proste formuły obliczeniowe,
 - stosuje formuły SUMA oraz ŚREDNIA w wykonywanych obliczeniach,
 - prezentuje na wykresach dane z arkusza kalkulacyjnego,
 - zmienia wygląd wstawionego wykresu,
 - dobiera odpowiedni typ wykresu do prezentowanych danych,
 - tworzy, edytuje i formatuje dokumenty bezpośrednio w chmurze internetowej (Office 365)
 - udostępnia dokumenty znajdujące się w chmurze,
 - korzysta z programu MS Teams,
 - potrafi opisać interfejs MS Teams

- umie połączyć się na ustalone spotkanie,
 - stosuje komunikatory (konwersacje spotkania i zespołu),
 - potrafi udostępnić swój ekran,
 - omawia budowę interfejsu Pixblocks,
 - zna i rozumie podstawy programowania obrazkowego (Pixblocks),
 - stosuje pętle w celu zwiększenia efektywności pisanego programu,
 - posługuje się instrukcjami warunkowymi
 - stosuje operacje matematyczne w programie Pixblocks,
 - omawia budowę interfejsu programu GIMP,
 - wyjaśnia zasadę działania warstw w obrazach tworzonych w programie GIMP,
 - tworzy i edytuje obrazy w programie GIMP, wykorzystując narzędzia z przybornika programu,
 - wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP,
 - używa programu GIMP do tworzenia fotomontaży,
 - retuszuje zdjęcia, korzystając z programu GIMP,
 - zapisuje efekty pracy we wskazanym miejscu,
 - porządkuje zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczniów:
- właściwie interpretuje komunikaty komputera i odpowiednio na nie reaguje,
 - wykorzystuje pomoc dostępną w programach,
 - właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
 - wyjaśnia zasadę działania poczty elektronicznej,
 - omawia elementy, z których składa się adres poczty elektronicznej,
 - omawia wygląd interfejsu konta pocztowego,
 - wysyła wiadomości za pomocą poczty elektronicznej,
 - korzysta z komunikatorów internetowych,
 - zapisuje tworzone projekty w różnych formatach.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczniów:
- 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,
 - przestrzega zasad netykiety, komunikując się z innymi osobami za pomocą internetu,
 - udostępnia dokumenty i foldery zgromadzone w chmurze internetowej,
 - współpracuje z innymi osobami.

5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczniów:

- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
- stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
- przestrzega zasad bezpiecznej komunikacji internetowej.

IV. Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 4 szkoły podstawowej

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

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena							
Stopień Uczeń:	dopuszczający	Stopień Uczeń:	dostateczny	Stopień Uczeń:	dobry	Stopień Uczeń:	bardzo dobry
	<ul style="list-style-type: none"> • wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni i stosuje je w codziennej pracy przy komputerze, • wymienia nazwę pierwszego cyfrowego komputera, • podaje definicje komputera i zestawu komputerowego, • podaje definicje folderu/katalogu i pliku, • rozpoznaje systemy operacyjne znajdujące się na szkolnym i domowym komputerze, • tworzy foldery we wskazanym przez nauczyciela miejscu na dysku, • przenosi pliki do wskazanych przez nauczyciela folderów, 		<ul style="list-style-type: none"> • wymienia najważniejsze wydarzenia z historii powstania komputera, • wymienia elementy zestawu komputerowego, • wymienia trzy dowolne elementy budowy komputera, • wymienia po jednym przykładzie urządzeń wejścia i wyjścia, • wyjaśnia pojęcie <i>system operacyjny</i>, • odróżnia pliki od folderów, • porządkuje (z pomocą nauczyciela) swój folder na szkolnym komputerze, • podaje przykłady zastosowania internetu w życiu codziennym, • odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej, 		<ul style="list-style-type: none"> • wymienia (z uwzględnieniem przedziałów czasowych) najważniejsze wydarzenia z historii powstania komputera, • wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów, • wyjaśnia zastosowanie trzech dowolnych elementów budowy komputera, • wymienia po trzy przykłady urządzeń wejścia i wyjścia, • podaje po trzy przykłady systemów operacyjnych komputerów i urządzeń mobilnych, • wyjaśnia różnicę między komercyjnym a niekomercyjnym programem komputerowym, 		<ul style="list-style-type: none"> • wymienia etapy rozwoju maszyny liczącej i komputera oraz zna ich zastosowanie, • wyjaśnia zastosowanie pięciu wybranych elementów budowy komputera, • wymienia po minimum pięć przykładów urządzeń wejścia i wyjścia, • wyjaśnia pojęcie <i>programowanie</i>, • wymienia po kilka przykładów systemów operacyjnych komputerów i urządzeń mobilnych, • podaje przykłady kliku programów komercyjnych i ich niekomercyjnych odpowiedników, wyjaśnia ogólnie, czym się różnią,

<ul style="list-style-type: none"> • kopiuje foldery i pliki, • wyjaśnia, do czego służy internet, • wymienia zagrożenia związane z korzystaniem z internetu, • zna i stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu, • wyjaśnia, do czego służy przeglądarka internetowa, • tworzy (przy pomocy nauczyciela) prostą notatkę z wykorzystaniem treści znalezionych w internecie, • tworzy w programie Paint proste rysunki, korzystając z Pędzli i Kolorów, • tworzy w programie Paint rysunki, korzystając z opcji odbicia i obrotu wybranego fragmentu obrazu, • korzysta z narzędzia Tekst w programie Paint, • zapisuje prace wykonane w programie Paint w formacie png, • wyjaśnia pojęcie <i>poczta elektroniczna</i>, • loguje się (z pomocą nauczyciela) na swoje konto poczty elektronicznej, • odczytuje e-maile i odpowiada na nie, • podaje definicję netykiety, • zna przynajmniej trzy zasady netykiety i stosuje je w praktyce. • 	<ul style="list-style-type: none"> • znajduje proste hasła i strony wskazane w podręczniku za pomocą wyszukiwarki google.pl, • wymienia ogólne zasady korzystania z materiałów z internetu, • wyszukuje zdjęcia w internecie, • tworzy prostą notatkę z wykorzystaniem treści znalezionych w internecie, • tworzy rysunki w programie Paint, korzystając z podstawowych narzędzi tego programu, • tworzy rysunki w programie Paint, korzystając z narzędzia Krzywa, • kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je do innego obrazu programu Paint, • tworzy tekst w programie Paint z zastosowaniem efektu cienia, • pracując w grupie, tworzy w programie Paint elementy obrazu, • wyjaśnia, z jakich elementów składa się adres e-mail, • dodaje kontakty na swoim koncie poczty elektronicznej, • pisze e-maile i wysyła je, • podaje kilka przykładów emotikonów, • stosuje zasady netykiety w komunikacji elektronicznej, • zna procedurę wstawiania załączników do e-maili, • wymienia zagrożenia płynące z rozmowy na czacie i stosuje się do zasad bezpieczeństwa, 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia różnicę między plikiem a folderem, • samodzielnie porządkuje swój folder na szkolnym komputerze, • wyjaśnia (w prosty sposób) pojęcie <i>internet</i>, • wymienia podstawowe fakty z historii powstania internetu, • podaje przykłady co najmniej dwóch przeglądarek internetowych i dwóch wyszukiwarek internetowych, • wyszukuje konkretne informacje, korzystając z wyszukiwarek internetowych, • korzysta (krytycznie) z usługi Tłumacza Google w celu przetłumaczenia podanych słów, • korzysta z zaawansowanych opcji wyszukiwania zdjęć przez wyszukiwarkę google.pl, • wyjaśnia, co jest legalne, a co nielegalne podczas korzystania z plików pobranych z internetu, • tworzy w edytorze tekstu notatkę wzbogaconą o materiały znalezione w internecie, • kopiuje fragmenty stron internetowych do dokumentu MS Word 2010, • sprawnie korzysta z wielu narzędzi programu Paint w celu stworzenia rysunku, • edytuje i dodaje własne kolory w 	<ul style="list-style-type: none"> • opisuje korzyści płynące z korzystania z internetu, • opisuje historię powstania internetu, • trafnie formułuje zapytania w przeglądarce internetowej oraz wybiera odpowiednie treści z wyników wyszukiwania, • podaje przykłady legalnego korzystania z zasobów internetowych w życiu codziennym, • wyjaśnia pojęcie <i>licencja Creative Commons</i>, • tworzy notatkę w edytorze tekstu wzbogaconą o zdjęcia z odnośnikami do materiałów multimedialnych w internecie, • korzysta z funkcji zaawansowanych, przenoszenia i kopiowania elementów do obrazu w programie Paint, • tworzy staranne prace w programie Paint, dbając o szczegóły rysunku, • samodzielnie wykonuje rysunki w programie Paint, korzystając z opcji zwielokrotniania i przekształcania obiektów, • tworzy w programie Paint tekst z efektem 3D i starannie rysuje efektowne tło tekstu, • zakłada z pomocą nauczyciela konto pocztowe, • opisuje interfejs konta pocztowego, • swobodnie komunikuje się za pomocą e-maili, używając
--	---	--	---

	<ul style="list-style-type: none"> • kontaktuje się z innymi uczniami za pomocą czatu. • 	<p>programie Paint,</p> <ul style="list-style-type: none"> • sprawnie wykorzystuje narzędzie Krzywa w celu stworzenia rysunku w programie Paint, • kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do nowego dokumentu programu Paint z zastosowaniem obrotu obiektów, • tworzy w programie Paint tekst i wzbogaca go o efekt cienia oraz dodaje do niego tło, • wyjaśnia pojęcia: <i>użytkownik konta pocztowego, serwer poczty elektronicznej,</i> • wymienia zasady tworzenia bezpiecznego hasła konta poczty elektronicznej, • komunikuje się z innymi osobami za pomocą poczty elektronicznej, • grupuje kontakty na swoim koncie poczty elektronicznej, • dodaje nowe kontakty do grup kontaktów na koncie poczty elektronicznej, • załącza pliki do e-maili, • dodaje do e-maili emotikony, • wysyła i akceptuje zaproszenia do swoich kontaktów poczty elektronicznej. 	<p>pojedynczych kontaktów oraz grup,</p> <ul style="list-style-type: none"> • formatuje e-maile, • korzysta w bezpieczny sposób z czatu, szanując innych użytkowników, • z pomocą nauczyciela korzysta z aplikacji OneDrive (lub innej usługi w chmurze).
--	--	---	--

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 5 szkoły podstawowej

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

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> • zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym, • zmienia wielkość czcionki w dokumencie tekstowym, • określa elementy, z których składa się tabela, • wstawia do dokumentu tekstowego tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy, • zmienia tło strony w dokumencie tekstowym, • dodaje do dokumentu tekstowego obraz z pliku, • wstawia kształty do dokumentu tekstowego, • ustala cel wyznaczonego zadania w prostym ujęciu algorytmicznym, • wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie, • wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcie z dysku, • tworzy prostą prezentację multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia, 	<ul style="list-style-type: none"> • ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu, • zmienia kolor tekstu, • wyrównuje akapit na różne sposoby, • umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go, • w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze, • ustawia styl tabeli, korzystając z szablonów dostępnych w programie Word, • dodaje obramowanie strony, • zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego, • zbiera dane niezbędne do osiągnięcia celu, • osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu w sposób algorytmiczny, • wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów, • zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu, 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu, • podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękkie enter, • sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia, • zmienia w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego kolor cieniowania komórek oraz ich obramowania, • formatuje tekst w komórkach tabeli, • zmienia wypełnienie i obramowanie kształtu wstawionego do dokumentu tekstowego, • zmienia obramowanie i wypełnienie obiektu WordArt, • analizuje problem i przedstawia różne sposoby jego rozwiązania, • wybiera najlepszy sposób rozwiązania problemu, • dodaje do prezentacji multimedialnej obraz i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie, 	<ul style="list-style-type: none"> • formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu, • używa w programie Word opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu, • tworzy wcięcia akapitowe, • korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli wstawionych do dokumentu tekstowego, • korzysta z narzędzi na karcie Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów wstawionych do dokumentu tekstowego, • używa zmiennych podczas programowania, • buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne, • dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne, • umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym

<ul style="list-style-type: none"> • dodaje do prezentacji muzykę z pliku, • dodaje do prezentacji film z pliku, • podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z internetu, • omawia budowę okna programu Pivot Animator, • tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek, • uruchamia edytor postaci, • współpracuje w grupie podczas pracy nad wspólnymi projektami. 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej, • zmienia układ obrazów w obiekcie Album fotograficzny w prezentacji multimedialnej, • dodaje do prezentacji obiekt WordArt, • dodaje przejścia między slajdami, • dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej, • ustawia odtwarzanie na wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji, • ustawia odtwarzanie w pętli muzyki wstawionej do prezentacji, • zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na Automatycznie lub Po kliknięciu, • dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe, • dodaje tło do animacji tworzonej w programie Pivot Animator, • tworzy nowe postaci w edytorze dostępnym w programie Pivot Animator i dodaje je do swoich animacji. 	<ul style="list-style-type: none"> • podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji, • formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie Formatowanie, • określa czas trwania przejścia slajdu, • określa czas trwania animacji na slajdach, • zapisuje prezentację multimedialną jako plik wideo, • zmienia wygląd dodatkowych elementów wstawionych do prezentacji, • w programie Pivot Animator tworzy animację składającą się z większej liczby klatek i przedstawiającą postać podczas konkretnej czynności, • modyfikuje postać dodaną do projektu, • wykonuje rekwizyty dla postaci wstawionych do animacji. 	<ul style="list-style-type: none"> • w prezentacji multimedialnej, • dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej, • korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint, • korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint, • zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przestawianej w prezentacji, • tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, tworząc dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących, • tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci.
---	---	---	--

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 6 szkoły podstawowej

Wymagania na każdy stopień wyższy niż dopuszczający obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

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, tworzy foldery w usłudze OneDrive, w przypadku nauczania zdalnego, bierze czynny udział w lekcjach prowadzonych na platformie MS Teams, posługuje się rysowaniem w aplikacji Pixblocks, tworzy proste obrazy w programie 	<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, stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej, przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w internecie, tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDrive, samodzielnie obsługuje aplikację Pixblocks – stosuje rysowanie i pętle podstawowe, 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 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, dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive, podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi, samodzielnie obsługuje aplikację Pixblocks – stosuje rysowanie i pętle złożone, wykorzystuje w programie GIMP narzędzie Rozmycie Gaussa, aby 	<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 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, samodzielnie obsługuje aplikację

<p>GIMP,</p> <ul style="list-style-type: none"> • zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP. 		<p>zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu.</p>	<p>Pixblocks – stosuje rysowanie i pętle złożone, a także potrafi posługiwać się instrukcjami warunkowymi,</p> <ul style="list-style-type: none"> • dostosowuje stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty, • tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy.
---	--	--	--

V. Sytuacja nadzwyczajna – stan pandemii

W związku zaistniałą sytuacją i koniecznością pracy uczniów w domu, a co za tym idzie trudnościami z wyegzekwowaniem samodzielności dzieci i sprawdzeniem faktycznego stanu wiedzy uczniów – forma oceniania pracy uczniów ulega zmianie.

Waga ocen (nauczanie stacjonarne)

Sprawdzian – 5

Kartkówka – 3

Praca na lekcji (zadanie zaawansowane) – 3

Praca na lekcji (zadanie podstawowe) – 1

Zadanie domowe – 1

Zadanie dodatkowe – 1

Waga ocen (nauczanie zdalne)

Praca na lekcji (zadanie zaawansowane) – 3

Praca na lekcji (zadanie podstawowe) – 1

Zadanie domowe – 1

Zadanie dodatkowe – 1

VI. Ocenianie Uczniów z Opinią lub Orzeczeniem z Poradni Psychologiczno-Pedagogicznej

Wobec uczniów, którzy posiadają opinię lub orzeczenie stosuje się zalecenia Poradni Psychologiczno- Pedagogicznej