

# Przedmiotowe ocenianie z informatyki klasa VI rok szkolny 2020/2021

Opracowała: Mirosława Wieczorek

Ocena osiągnięć ucznia polega na rozpoznaniu stopnia opanowania przez niego wiadomości i umiejętności rozwiązywania zadań technicznych w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej. Ocenianie służy zatem do sprawdzenia skuteczności procesu dydaktycznego i ma na celu:

- informowanie ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych i o postępach w tym zakresie,
- wspomaganie ucznia w samodzielnym planowaniu swojego rozwoju,
- motywowanie do dalszych postępów w nauce,
- dostarczanie rodzicom i nauczycielom informacji o trudnościach w nauce oraz specjalnych uzdolnieniach ucznia,
- umożliwienie nauczycielom doskonalenia organizacji i metod pracy dydaktyczno-wychowawczej.

## Kryteria oceniania:

Oceniając osiągnięcia, zwraca się uwagę na:

- ✓ **Ćwiczenia praktyczne** obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:
  - wartość merytoryczną,
  - stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia,

- dokładność wykonania polecenia,
- staranność i estetykę.

✓ **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:

- zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
- właściwe posługiwanie się pojęciami,
- zawartość merytoryczną wypowiedzi,
- sposób formułowania wypowiedzi.

✓ **Aktywność i praca ucznia na lekcji** są oceniane (jeśli WSO nie stanowi inaczej), zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów lub oceny.

- 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 nieprzygotowanie do lekcji (np. brak podręcznika, zeszytu, plików potrzebnych do wykonania zadania), brak zaangażowania na lekcji.
- Sposób przeliczania plusów i minusów na oceny jest zgodny z umową między nauczycielem a uczniami, z uwzględnieniem zapisów WSO.

✓ **Prace dodatkowe** obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane

indywidualnie lub zespołowo, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji. Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.:

- wartość merytoryczną pracy,
- stopień zaangażowania w wykonanie pracy,
- estetykę wykonania,
- wkład pracy ucznia,
- sposób prezentacji,
- oryginalność i pomysłowość pracy.

✓ **Dodatkowo oceniania są:**

- umiejętność organizacji miejsca pracy,
- przestrzeganie zasad BHP,
- dokładność i staranność wykonywania zadań.

**Podczas oceniania osiągnięć uczniów poza wiedzą i umiejętnościami bierze się pod uwagę:**

- aktywność podczas lekcji,
- zaangażowanie w wykonywane zadania,
- umiejętność pracy w grupie,
- obowiązkowość i systematyczność,
- udział w pracach na rzecz szkoły i ochrony środowiska naturalnego.

W wypadku techniki uwzględnia się stosunek ucznia do wykonywania działań praktycznych. Istotne są też: pomysłowość konstrukcyjna, właściwy dobór materiałów, estetyka wykonania oraz przestrzeganie zasad bezpieczeństwa. Ocena przede wszystkim odzwierciedla indywidualne podejście ucznia do lekcji, jego motywację i zaangażowanie w pracę.

## **Metody sprawdzania osiągnięć:**

W nauczaniu informatyki ocenie podlegają następujące formy pracy:

- test,
- sprawdzian,
- zadanie praktyczne,
- zadanie domowe,
- aktywność na lekcji,
- odpowiedź ustna,
- praca pozalekcyjna (np. konkurs, projekt)

Ocenę z prac pisemnych ustala się wg skali procentowej:

96%-100%	- celujący
86%-95%	- bardzo dobry
70%-85%	- dobry
50%-69%	- dostateczny
30%-49%	- dopuszczający
0%-29%	- niedostateczny

Uczeń i rodzic są na bieżąco informowani o uzyskanych ocenach poprzez odnotowanie w dzienniku elektronicznym.

Ocenianie spełnia wymogi obiektywności poprzez jasność kryteriów i procedur oceny.

Poprawa oceny:

W przypadku oceny niedostatecznej z pracy klasowej ma prawo do jednorazowej poprawy w terminie 2 tyg.

Uczeń ma prawo 2 razy w semestrze zgłosić nieprzygotowanie.

## Szczegółowe kryteria oceniania w klasie VI z informatyki:

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> <li>wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego rodzaju,</li> <li>zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego,</li> <li>formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym,</li> <li>wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły,</li> <li>wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego,</li> <li>tworzy i wysyła wiadomość e-mail,</li> <li>komunikuje się ze znajomymi, korzystając z programu Skype,</li> <li>umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive lub innej chmurze internetowej,</li> <li>tworzy foldery w usłudze OneDrive,</li> <li>buduje w Scratchu proste skrypty określające początkowy wygląd sceny,</li> <li>buduje w Scratchu skrypty określające początkowy wygląd duszków umieszczonych na scenie,</li> <li>tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy,</li> <li>wykorzystuje blok z napisami „zapytaj” oraz „i czekaj” do wprowadzania danych i nadawania wartości zmiennym,</li> <li>tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a>,</li> <li>tworzy proste obrazy w programie GIMP,</li> <li>zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego,</li> <li>wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie,</li> <li>tworzy formuły, korzystając z adresów komórek,</li> <li>formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego,</li> <li>zakłada konto poczty elektronicznej,</li> <li>stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej,</li> <li>przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w internecie,</li> <li>tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDrive,</li> <li>tworzy w Scratchu własne tło sceny,</li> <li>tworzy w Scratchu własne duszki,</li> <li>buduje w Scratchu skrypty zmieniające wygląd duszka po jego kliknięciu,</li> <li>buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym,</li> <li>wykorzystuje bloki z kategorii <b>Wyrażenia</b> do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki,</li> <li>zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,</li> <li>wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP,</li> <li>dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje nowe arkusze do skoroszytu,</li> <li>kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie,</li> <li>sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku,</li> <li>wykorzystuje formuły <b>SUMA</b> oraz <b>ŚREDNIA</b> do wykonywania obliczeń,</li> <li>dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego,</li> <li>wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji <b>Do wiadomości</b> oraz <b>Ukryte do wiadomości</b>,</li> <li>korzysta z wyszukiwarki programu Skype,</li> <li>dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive,</li> <li>buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty,</li> <li>buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty,</li> <li>wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń,</li> <li>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,</li> <li>wykorzystuje bloki z kategorii <b>Wyrażenia</b> do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie,</li> <li>zmienia kolory kart arkuszy w skoroszycie,</li> <li>wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z <b>Formatowania warunkowego</b>,</li> <li>stosuje <b>Sortowanie niestandardowe</b>, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów,</li> <li>tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny,</li> <li>dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych,</li> <li>wykorzystuje narzędzie <b>Kontakty</b> do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej,</li> <li>instaluje program Skype na komputerze i loguje się do niego za pomocą utworzonego wcześniej konta,</li> <li>udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi podczas edycji dokumentów,</li> <li>tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową,</li> <li>buduje w Scratchu skrypty wyszukujące najmniejszą i największą liczbę w danym zbiorze,</li> <li>buduje w Scratchu skrypt wyszukujący określoną liczbę w danym zbiorze,</li> <li>samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,</li> <li>• podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi,</li> <li>• wykorzystuje w programie GIMP narzędzie <b>Rozmycie Gaussa</b>, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dostosowuje stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty,</li> <li>• tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy.</li> </ul>
--	--	---	---