

Wymagania edukacyjne z informatyki

Klasa V

I. Kryteria oceny aktywności i postawy uczniów

1. Uczniowie są oceniani za aktywność, która odnotowywana jest za pomocą „plusów”, pięć plusów zostaje zamienionych na ocenę bardzo dobrą.
2. Ocena za pracę w grupach może być wyrażona stopniem szkolnym, plusem, słownie lub opisowo (zależnie od zadania, którego dotyczy), o ocenie będzie decydować: właściwy przebieg współpracy, tempo pracy zespołu, sposób przedstawienia i omówienia wyników na forum klasy.
3. Uczniowie mają odnotowywane w dzienniku nieprzygotowanie do lekcji.
4. Uczeń ma obowiązek zgłosić nauczycielowi fakt nieprzygotowania do zajęć na początku lekcji.
5. Brak pracy domowej lub zadania wyznaczonego przez nauczyciela jest równoznaczne z nieprzygotowaniem do lekcji.
6. Nieprzygotowanie do lekcji/brak pracy domowej odnotowuje się za pomocą skrótu „np”/”bz”.
7. W półroczu dopuszczalne są 2 nieprzygotowania (3 i kolejne nieprzygotowanie skutkuje oceną niedostateczną).
8. Uczniowie zabierają głos na lekcji i odpowiadają na pytania wyłącznie po udzieleniu im głosu przez nauczyciela.
9. Uczeń zgłasza się przez podniesienie ręki do góry i cierpliwie czeka na udzielenie mu głosu przez nauczyciela. Nie krzyczy. Uwagi niezwiązane z lekcją informatyki uczeń zgłasza po dzwonku na przerwie. Uczeń, który nie będzie stosował się do wytycznych z tego punktu otrzyma uwagę negatywną.
10. Za niestosowanie się do regulaminu pracowni komputerowej uczeń może otrzymać ocenę niedostateczną lub negatywną uwagę.
11. Uczeń samodzielnie wykonuje zadania na lekcji, nie chodzi po pracowni, nie zmienia stanowiska.
12. Na każdej lekcji uczeń powinien posiadać podręcznik, zeszyt, nośnik danych.
13. Zachowanie uczniów jest oceniane zgodnie z ustalonymi zasadami oraz zasadami opisanymi w Statucie Szkoły.

II. Formy sprawdzania umiejętności i wiadomości uczniów.

a. sprawdziany wiedzy i umiejętności

- prace pisemne - sprawdziany i kartkówki obejmujące zagadnienia aktualnie omawianego materiału;
- zadania praktyczne wykonywane przy komputerze sprawdzające umiejętności uczniów po zakończeniu działu (zapowiedziane, poprzedzone powtórzeniem i utrwaleniem materiału);

b. wkład pracy na lekcjach:

- umiejętność posługiwania się programami komputerowymi
- dłuższe odpowiedzi ustne
- aktywne uczestnictwo w lekcjach – wypowiedzi oraz samodzielne rozwiązywanie zadań przy komputerze;

- praktyczne działania ucznia podczas wykonywania zadanych prac
- aktywne uczestnictwo w pracach grupowych

c. wkład pracy w domu:

- samodzielne prace domowe – ćwiczenia/karty pracy, zadania wykonane w programach komputerowych

d. dodatkowe prace

- prace zadane przez nauczyciela na określony temat
- prace konkursowe (na poziomie szkolnym i pozaszkolnym)

Kryteria oceny poziomu opanowania

1. Sprawdziany i kartkówki oceniane są według skali procentowej:

100 % - ocena celująca

99% - 91 % - ocena bardzo dobra;

75 % - 90 % - ocena dobra;

50 % - 74 % - ocena dostateczna;

49 % - 31 % - ocena dopuszczająca;

30% - 0 % - ocena niedostateczna.

- W przypadku nieprzystąpienia do pisemnego sprawdzianu wiadomości z powodu nieobecności w szkole uczeń ma prawo (w razie nieobecności usprawiedliwionej) i – jeżeli tak postanowi nauczyciel - obowiązek przystąpienia do sprawdzianu z tej samej partii materiału lub zaliczenia jej w inny sposób w ciągu dwóch najbliższych lekcji po zakończeniu okresu na uzupełnienie braków lub w terminie ustalonym z nauczycielem, ale nie dłuższym niż 2 tygodnie;

- W czasie sprawdzianu uczeń nie może korzystać z niedozwolonych pomocy w żadnej formie i pod żadnym pozorem porozumiewać się z innymi uczniami. Za nieprzestrzeganie tej zasady może być obniżona ocena lub odebrana praca i wystawiona ocena niedostateczna;

2. Nie podlegają poprawie kartkówki i prace domowe.

III. Zasady ustalania ocen półrocznych i rocznych.

a) Przy wystawianiu oceny śródrocznej (rocznej) nauczyciel uwzględnia postępy ucznia.

Na ocenę śródroczną (roczną) mają wpływ wymienione wcześniej formy aktywności.

b) Śródroczne i roczne oceny klasyfikacyjne wystawiane są z ocen częściowych.

Oceny te nie są średnią arytmetyczną ocen częściowych.

c) Przy wystawianiu oceny śródrocznej (rocznej) należy uwzględnić zaangażowanie ucznia.

d) Ocena roczna jest oceną podsumowującą osiągnięcia edukacyjne ucznia w danym roku szkolnym.

e) Informację o przewidywanych ocenach klasyfikacyjnych rocznych (śródrocznych) z informatyki przekazuje nauczyciel poprzez wpisanie przewidywanych ocen do dziennika elektronicznego.

VII. Procedury uzyskiwania oceny wyższej

1. Sprawdziany - uczniowie, którzy uzyskali ze sprawdzianu niesatysfakcjonującą ich ocenę mogą jednokrotnie przystąpić do poprawy. Odbywa się ona w czasie ustalonym przez nauczyciela poza lekcjami informatyki. Poprawiona ocena jest wpisywana do dziennika obok starej i nie anuluje oceny pierwotnej. Jeżeli sprawdzian z ostatniego działu w danym półroczu będzie przeprowadzany w terminie, który uniemożliwia jego ocenę (i czas na ewentualną poprawę) przed klasyfikacją śródroczną, uzyskana ocena wpisywana jest na kolejne półrocze.

2. Nie ma możliwości poprawy oceny z zapowiadanej przez nauczyciela kartkówki.
3. Oceny roczne (końcowe) - w zakresie ocen i rocznych (końcowych) istnieje możliwość uzyskania oceny wyższej od proponowanej. Tryb uzyskania wyższych niż przewidywane rocznych ocen klasyfikacyjnych z obowiązkowych i dodatkowych zajęć edukacyjnych dookreśla Statut.
4. Szczegółowe warunki uzyskania wyższej niż przewidywana oceny klasyfikacyjnej:
 - wszystkie nieobecności ucznia na lekcjach są usprawiedliwione
 - uczeń nie ma jednodniowych nieobecności w dniach sprawdzianów (również usprawiedliwionych)
 - uczeń nie wykorzystał nieprzygotowania do lekcji (osobno w każdym półroczu)
 - posiada co najmniej połowę ocen pozytywnych spośród wszystkich uzyskanych przez niego ocen cząstkowych w ciągu roku szkolnego
 - uzyskał co najmniej połowę ocen na poziomie oceny o którą wnioskuje

V. Sposoby informowania uczniów i rodziców

1. Na pierwszej lekcji uczniowie są szczegółowo zapoznawani przez nauczyciela z Zasadami Oceniania. Na pierwszej lekcji w drugim półroczu nauczyciel przypomina główne założenia PZO.
2. Wymagania na poszczególne oceny są cały czas dostępne dla uczniów oraz rodziców (opiekunów prawnych) na stronie szkoły i u nauczyciela.
3. Wszystkie oceny są jawne.
4. Sprawdziany przechowywane są w szkole do końca roku szkolnego.
5. Wychowawcy klas na zebraniach lub podczas spotkań indywidualnych informują rodziców o ocenach.
6. W razie potrzeby nauczyciel wzywa rodziców indywidualnie.
7. Rodzice zawsze mogą kontaktować się z nauczycielem. Czas i miejsce spotkania ustalane są wspólnie przez obie strony.

Zasady oceniania dla klasy V obowiązujące w okresie nauczania zdalnego.

Ocenie będą podlegały tylko te partie materiału, które obejmą tematy lekcji przeprowadzone w ramach tzw. „zdalnego nauczania”. Opracowania tematów przygotowane są przez nauczyciela tak aby motywować, wzbudzać zainteresowanie i pobudzać aktywność uczniów do nauki. Różnorodność dostępnych online pomocy (filmy, mapy tematyczne, animacje komputerowe i inne) ma pomóc uczniom w poprawnym zrozumieniu tematu, przyswojeniu nowych treści oraz utrwaleniu i sprawdzeniu zdobytej wiedzy i nabytych umiejętności. Ocenianiu podlegają: Wiedza i umiejętności, kreatywność i zaangażowanie w wykonanie pracy twórczej.

Sposób udostępniania prac nauczycielowi: Zadane przez nauczyciela prace należy odsyłać na platformie Classroom lub za pomocą dziennika elektronicznego.

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny

Stopień **celujący** otrzymuje uczeń, który:

- posiada wiedzę przewidzianą podstawą programową;
- wykazuje szczególne zainteresowanie przedmiotem;
- pracuje zawsze samodzielnie;
- wykorzystuje posiadaną wiedzę do poszerzenia własnych zainteresowań i rozwiązywania problemów;
- sprawnie posługuje się językiem informatycznym;
- wypowiedzi ucznia zawierają własne przemyślenia;
- w sposób twórczy wykorzystuje wiadomości i umiejętności w nowych sytuacjach;
- w pełni korzysta z dostępnych opcji programu;
- świadomie przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem;
- samodzielnie i sprawnie wykonuje zadania przewidziane podstawą programową;
- tempo pracy umożliwia wykonywanie zadań wykraczających poza podstawę programową;
- pisze wszystkimi palcami, sprawnie i szybko, metodą bezwzrokową;
- aktywny, zaangażowany, pomaga innym w pracy.

Stopień **bardzo dobry** otrzymuje uczeń, który:

- posiada wiedzę przewidzianą podstawą programową;
- wykazuje zainteresowanie przedmiotem;
- pracuje zawsze samodzielnie;
- wykorzystuje posiadaną wiedzę do poszerzenia własnych zainteresowań;
- czyta tekst ze zrozumieniem;
- zawsze poprawnie posługuje się słownictwem informatycznym;
- wypowiedzi ucznia są wyczerpujące;
- podczas wykonywania zadań wykazuje dużą staranność i sumienność;
- korzysta z opcji programu w zakresie przewidzianym podstawą programową;
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem;
- samodzielnie i sprawnie wykonuje zadania przewidziane podstawą programową;
- tempo pracy umożliwia wykonywanie zadań przewidzianych podstawą programową;
- pisze szybko i sprawnie, wszystkimi palcami, nie robi błędów (literówek).

Stopień **dobry** otrzymuje uczeń, który:

- posiada większość wiedzy przewidzianej przez podstawą programową;
- wykazuje zainteresowanie przedmiotem;
- pracuje zawsze samodzielnie;
- wykorzystuje posiadaną wiedzę do poszerzenia własnych zainteresowań;
- czyta tekst ze zrozumieniem;
- zawsze poprawnie posługuje się słownictwem informatycznym;

- wypowiedzi ucznia nie wyczerpują całości tematu;
- wykorzystuje posiadaną wiedzę do poszerzenia własnych umiejętności z niewielką pomocą nauczyciela;
- pracuje z niewielką pomocą nauczyciela;
- słownictwem informatycznym posługuje się poprawnie;
- korzysta z opcji programu w zakresie przewidzianym podstawą programową;
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem;
- sprawnie, z niewielką pomocą nauczyciela wykonuje zadania;
- tempo pracy umożliwia wykonywanie zadań przewidzianych podstawą programową;
- pisze szybko, robi niewiele błędów (literówek).

Stopień **dostateczny** otrzymuje uczeń, który:

- opanował podstawową wiedzę przewidzianą podstawą programową;
- wykazuje niewielkie zainteresowanie przedmiotem;
- pracuje z niewielką pomocą nauczyciela;
- w niewielkim zakresie wykorzystuje posiadaną wiedzę do poszerzania własnych zainteresowań;
- wypowiedzi ucznia nie wyczerpują całości tematu;
- czyta tekst ze zrozumieniem z niewielką pomocą nauczyciela;
- słownictwem informatycznym posługuje się nie zawsze poprawnie, popełnia nieliczne błędy;
- korzysta z opcji programu w zakresie umożliwiającym wykonanie podstawowych operacji;
- w wykonanej pracy nie widać inwencji twórczej;
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem;
- sprawnie, z niewielką pomocą nauczyciela wykonuje zadania;
- tempo pracy umożliwia wykonywanie podstawowych zadań przewidzianych podstawą programową;
- dobrze posługuje się klawiaturą, popełnia nieliczne błędy.

Stopień **dopuszczający** otrzymuje uczeń, który:

- opanował wiedzę niezbędną w toku dalszego kształcenia;
- wykazuje niewielkie zainteresowanie przedmiotem;
- pracuje z pomocą nauczyciela;
- w niewielkim zakresie wykorzystuje posiadaną wiedzę do poszerzania własnych zainteresowań;
- słownictwo informatyczne opanował w niewielkim zakresie;
- korzysta z pomocy nauczyciela, by wykazać się wiedzą;
- korzysta z opcji programu w niewielkim zakresie;
- nie zawsze przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem;
- przy pomocy nauczyciela wykonuje powierzone zadania;
- tempo pracy nie pozwala na wykonywanie większości zadań przewidzianych podstawą programową;
- poprawnie posługuje się klawiaturą, pisze wolno, popełnia liczne błędy.

Stopień niedostateczny otrzymuje uczeń, który:

- nie opanował podstawowej wiedzy informatycznej;
- nie wykazuje zainteresowania przedmiotem;
- pomoc nauczyciela jest niezbędna do wykonania najprostszych zadań;
- nie wykorzystuje posiadanej wiedzy do poszerzania własnych zainteresowań;
- nie posługuje się językiem informatyki, nie rozumie podstawowych pojęć;
- nie potrafi korzystać z opcji programu w zakresie umożliwiającym realizację zadań przewidzianych podstawą programową;
- nie przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem;
- nie wykonuje powierzonych zadań nawet z pomocą nauczyciela;
- tempo pracy nie pozwala na wykonywanie zadań przewidzianych podstawą programową;
- posługuje się klawiaturą w stopniu uniemożliwiającym realizację podstawy programowej.

Szczegółowe wymagania edukacyjne wynikające z programu nauczania w klasie 5

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,	<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,	<ul style="list-style-type: none">• 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 w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego kolor cieniowania komórek oraz ich obramowania,• formatuje tekst w komórkach tabeli,	<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,

<ul style="list-style-type: none"> • dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej, • 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, • dodaje do prezentacji muzykę z pliku, • dodaje do prezentacji film z pliku, • podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z internetu, • ustala cel wyznaczonego zadania w prostym ujęciu algorytmicznym, • wczytuje do gry tworzonej w Scratchu gotowe tło z pliku, • dodaje postać z biblioteki do projektu tworzonego w Scratchu, • buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie, • korzysta z bloków z kategorii Pióro do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka, • 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 obramowanie strony, • zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego, • wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów, • zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu, • 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, • zbiera dane niezbędne do osiągnięcia celu, • osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu w sposób algorytmiczny, 	<ul style="list-style-type: none"> • zmienia wypełnienie i obramowanie kształtu wstawionego do dokumentu tekstowego, • zmienia obramowanie i wypełnienie obiektu WordArt, • dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie, • 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, • analizuje problem i przedstawia różne sposoby jego rozwiązania, • wybiera najlepszy sposób rozwiązania problemu, • buduje w Scratchu skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy, • buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat, • w programie Pivot Animator tworzy animację składającą się z większej liczby klatek i przedstawiającą postać podczas konkretnej czynności, 	<ul style="list-style-type: none"> • korzysta z narzędzi na karcie Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów wstawionych do dokumentu tekstowego, • dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne, • umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym 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 przedstawianej w prezentacji, • w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy, w Scratchu, • dodaje drugi poziom do tworzonej siebie gry w Scratchu, • używa zmiennych podczas programowania, • buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne, • tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących, • tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci.
--	--	---	---

	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie rysuje tło dla gry tworzonej w Scratchu, • ustala miejsce obiektu na scenie, korzystając z układu współrzędnych, • w budowanych skryptach zmienia grubość, kolor i odcień pisaka, • 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"> • modyfikuje postać dodaną do projektu, • wykonuje rekwizyty dla postaci wstawionych do animacji. 	
--	---	--	--

Opracowała:

Halina Czaja