

## Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki dla klasy V

### Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych:

1. **Sprawdziany są obowiązkowe. Sprawdziany** mogą wymagać zapisania odpowiedzi na wydrukowanym arkuszu, rozwiązania testu lub sprawdzać praktyczne umiejętności na komputerze, a ich celem jest weryfikacja wiadomości i umiejętności ucznia po realizacji działu podręcznika.  
Uczniowie mogą raz poprawiać ocenę ze sprawdzianu w terminie wspólnie uzgodnionym. Obie oceny są wpisywane do dziennika, a pod uwagę przy ustalaniu ocen śródrocznych i rocznych jest brana ocena z poprawy, nawet jeśli jest niższa od poprawianej.
2. **Kartkówki** są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie pięciu). Kartkówki nie podlegają poprawie, uczeń, który zgłosił nieprzygotowanie przed lekcją nie pisze kartkówki.

Pisemne prace: sprawdziany, kartkówki są oceniane zgodnie ze skalą ustaloną dla przedmiotów matematyczno-przyrodniczych

Ocena	Sprawdzian Praktyczny	Kartkówka
celująca	100% +zad dodatkowe	-----
bardzo dobra	99 – 90 %	99 – 90 %
dobra	89 – 75%	89 – 75%
dostateczna	74 – 50%	74 – 50%
dopuszczająca	49 – 41%	49 – 41%
niedostateczna	40 – 0%	40 – 0%

3. **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego działu (max 5 tematów). Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę: zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem, właściwe posługiwanie się pojęciami, zawartość merytoryczną wypowiedzi, sposób formułowania wypowiedzi. Przy wystawianiu oceny za odpowiedź ustną, nauczyciel jest zobowiązany do udzielenia uczniowi informacji zwrotnej. Uczeń ma prawo być nieprzygotowany do odpowiedzi ustnej bez usprawiedliwienia dwa raz w półroczu, nieprzygotowanie jest zobowiązany zgłosić nauczycielowi przed zajęciami.
4. 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.

Uczeń ma prawo do nie wykonania jednego zadania, raz w półroczu, bez podania przyczyny. Każdy kolejny brak oddania pracy skutkuje oceną niedostateczną.

5. Aktywność i praca ucznia na lekcji są oceniane 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. (5 plusów oznacza uzyskanie bardzo dobrej oceny bieżącej z przedmiotu)
  - Minus uczeń może uzyskać m.in. za nieprzygotowanie do lekcji (np. brak podręcznika, zeszytu, plików potrzebnych do wykonania zadania), brak zaangażowania na lekcji. (5 minusów oznacza uzyskanie niedostatecznej oceny bieżącej z przedmiotu)
6. Prace dodatkowe obejmują 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.
7. Uczeń ma obowiązek nadrobienia wszystkich zaległości wynikających z nieobecności na lekcji. W razie trudności może zwrócić się do nauczyciela z prośbą o pomoc
8. **Praca niesamodzielna podczas sprawdzianów, testów rozdziałowych, kartkówek czy odpowiedzi ustnych może być automatycznie oceniona na ocenę niedostateczną, bez możliwości poprawy.**
9. **Skopiowanie cudzej własności, jej części (plagiat pracy) i przedstawienie jej jako własnej skutkuje otrzymaniem oceny niedostatecznej bez możliwości jej poprawy.**

#### **Ustalanie ocen śródrocznych i rocznych:**

1. Podsumowaniem edukacyjnych osiągnięć ucznia w danym roku szkolnym są ocena śródroczna i ocena roczna. Nauczyciel ustala je po uwzględnieniu wszystkich form aktywności ucznia.
2. Ustalając ocenę śródroczną (roczną) w pierwszej kolejności brane są pod uwagę wyniki sprawdzianów, oceny z wypowiedzi ustnych, oceny z ćwiczenia praktyczne, umiejętność pracy w zespole (oceniana jest ogólna postawa i wkład pracy ucznia),
3. Ocenę śródroczną (roczną) ustala się na podstawie ocen uzyskanych w ciągu całego półrocza (roku), przy czym nie jest to średnia ocen uzyskanych przez ucznia,
4. Przy ocenie rocznej uwzględniana jest ocena z pierwszego półrocza.
5. Nauczyciel informuje ucznia i jego rodziców o przewidywanych dla niego rocznych ocenach klasyfikacyjnych, w terminie i formie określonych w statucie szkoły.

6. Uczeń ma prawo do podwyższenia przewidywanej rocznej oceny klasyfikacyjnej z zajęć edukacyjnych i zachowania, zgodnie z warunkami i trybem określonymi w statucie szkoły

**W czasie nauki zdalnej :**

1. Ocenie podlegają :
  - zadania testowe, które uczeń rozwiązuje na platformie edukacyjnej wskazanej przez nauczyciela. Informacja na temat testów sprawdzających wiedzę, sposobów pobrania i odsyłania oraz czasu dostępności podana będzie zarówno na lekcjach powtórzeniowych, jak też na początku lekcji na spotkaniu online.(w uzasadnionych przypadkach uczniowie mogą przysyłać rozwiązane sprawdziany po terminie). Uczeń, który nie weźmie udziału w teście sprawdzającym wiedzę (kartkówka, sprawdzian) zobowiązany jest do napisania testu w dodatkowym, ustalonym wspólnie terminie. Uczeń może poprawić każdą ocenę z testów sprawdzających wiedzę na tych samych warunkach co podczas nauki stacjonarnej.
  - ćwiczenia praktyczne, wypełnione kart pracy, itp. które nauczyciel umieszcza na wskazanych platformach edukacyjnych. Prace powinny być przesłane w terminie wskazanym przez nauczyciela. W przypadku problemów z oddaniem pracy uczeń zgłasza problem, prowadzącemu zajęcia, ustala z nauczycielem nowy termin oraz formę przekazania zadania. Przy wystawianiu oceny za pracę ucznia , nauczyciel jest zobowiązany do udzielenia uczniowi informacji zwrotnej.
  - odpowiedzi ustne na spotkaniach online analogicznie jak w przypadku nauki stacjonarnej.
2. Oceny bieżące z prac pisemnych wystawiane są zgodnie z obowiązującym w szkole systemem procentowym dla przedmiotów matematyczno –przyrodniczych.
3. Ocenie podlega wiedza i umiejętności ujęte w Kryteriach sukcesy, a te każdorazowo przesyłane są w materiałach na poszczególne lekcje i są tożsame z wymaganiami ogólnymi i szczegółowymi podstawy programowej z przedmiotu

Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobre) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
<b>Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia krój czcionki</li> <li>zmienia wielkość czcionki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu</li> <li>zmienia kolor tekstu</li> <li>wyrównuje akapit na różne sposoby</li> <li>umieszcza w dokumencie obiekt <b>WordArt</b> i formatuje go</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu</li> <li>podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękką enter</li> <li>sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych</li> <li>używa opcji <b>Pokaż wszystko</b> do sprawdzenia formatowania tekstu</li> <li>dodaje wcięcia na początku akapitów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>samodzielnie dopasowuje formatowanie dokumentu do jego treści, wykazując się wysokim poziomem estetyki</li> <li>przygotowuje w grupie plakat informujący o określonym wydarzeniu</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>wymienia elementy, z których składa się tabela</li> <li>wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje do tabeli kolumny i wiersze</li> <li>usuwa z tabeli kolumny i wiersze</li> <li>wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania</li> <li>formatuje tekst w komórkach</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>korzysta z narzędzia <b>Rysuj tabelę</b> do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>używa tabeli do porządkowania różnych danych wykorzystywanych w życiu codziennym</li> <li>używa tabeli do przygotowania krzyżówki</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia tło strony dokumentu</li> <li>dodaje do tekstu obraz z pliku</li> <li>wstawia do dokumentu kształty</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje obramowanie strony</li> <li>wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji <b>WordArt</b></li> <li>zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu</li> <li>formatuje obiekt <b>WordArt</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>używa narzędzi z karty <b>Formatowanie</b> do podstawowej obróbki graficznej obrazów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przygotowuje w grupie komiks przedstawiający krótką, samodzielnie wymyśloną historię</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu</li> <li>wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu</li> <li>wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty <b>WordArt</b> oraz zmienia ich wygląd</li> <li>zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie</li> </ul>				
<b>Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje slajdy do prezentacji</li> <li>wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wybiera motyw dla tworzonej prezentacji</li> <li>zmienia wariant motywu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie</li> <li>stosuje zasady tworzenia prezentacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przygotowuje czytelne slajdy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zbiera materiały, planuje i tworzy prezentację na określony temat</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>korzysta z opcji <b>Album fotograficzny</b> i dodaje do niego zdjęcia z dysku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>dodaje podpisy pod zdjęciami</li> <li>zmienia układ obrazów w albumie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce <b>Formatowanie</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wstawia do albumu pola tekstowe i kształty</li> <li>usuwa tło ze zdjęcia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>samodzielnie przygotowuje prezentację przedstawiającą określoną historię, uzupełnioną o ciekawe opisy</li> </ul>

				<ul style="list-style-type: none"> <li>wstawia do prezentacji obiekt i formatuje go</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy prezentację ze zdjęciami</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wstawia do prezentacji obiekt <b>WordArt</b></li> <li> dodaje przejścia między slajdami</li> <li> dodaje animacje do elementów prezentacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>określa czas trwania przejścia między slajdami</li> <li>określa czas trwania animacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> dodaje dźwięki do przejść i animacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ustawia przejścia między slajdami i animacje, dostosowując czas ich trwania do zawartości prezentacji</li> <li>wstawia do prezentacji obrazy wykonane w programie Paint i dodaje do nich <b>Ścieżki ruchu</b></li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li> dodaje do prezentacji muzykę z pliku</li> <li> dodaje do prezentacji film z pliku</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach</li> <li>ustawia odtwarzanie dźwięku w pętli</li> <li>zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na <b>Automatycznie</b> lub <b>Po kliknięciu</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> zapisuje prezentację jako plik wideo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany głośności oraz przycinania</li> <li>korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje w prezentacji samodzielnie nagrane dźwięki i filmy</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z internetu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia kolejność i czas trwania animacji, dopasowując je do historii przedstawionej w prezentacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>przedstawia w prezentacji dłuższą historię, wykorzystując przejścia, animacje i korzysta z zaawansowanych ustawień</li> </ul>
<b>Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>ustala cel wyznaczonego zadania</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> zbiera dane potrzebne do zaplanowania trasy</li> <li>osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>analizuje trasę i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia</li> <li>wybiera najlepszą trasę</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>formułuje zadanie dla kolegów i koleżanek z klasy</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu</li> <li> dodaje do projektu postać z biblioteki</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> rysuje tło gry np. w programie Paint</li> <li>ustala miejsce obiektu na scenie przez podanie jego współrzędnych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> dodaje drugi poziom gry</li> <li>używa zmiennych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li> dodaje do gry dodatkowe postaci poruszające się samodzielnie i utrudniające graczowi osiągnięcie celu</li> <li>przygotowuje projekt, który przedstawia ruch słońca na niebie</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie</li> <li>korzysta z bloków z kategorii <b>Pióro</b> do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>zmienia grubość, kolor i odcień pisaka</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypt do rysowania kwadratów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>tworzy skrypt, dzięki któremu duszek napisze określone słowo na scenie</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypty do rysowania figur foremnych</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>wykorzystuje bloki z kategorii <b>Wyrażenia</b> do obliczenia kątów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>buduje skrypt wykorzystujący rysunek składający się z trzech rozet</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• korzysta z opcji <b>Tryb Turbo</b></li> </ul>		obrotu duszka przy rysowaniu rozety	
<b>Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• omawia budowę okna programu Pivot Animator</li> <li>• tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• dodaje tło do animacji</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy płynne animacje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy animacje przedstawiające krótkie historie</li> <li>• przygotowuje animację przedstawiającą idącą postać</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• uruchamia okno tworzenia postaci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• edytuje dodaną postać</li> <li>• tworzy rekwizyty dla postaci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• przygotowuje w grupie zabawną, kilkuminutową animację</li> <li>• wykorzystuje własne postaci w animacji przedstawiającej krótką historię</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu</li> <li>• przygotowuje i zmienia tło animacji</li> <li>• samodzielnie tworzy nową postać</li> <li>• przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkody</li> <li>• zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze</li> </ul>				