

*Przedmiotowy system oceniania. Wymagania na poszczególne oceny szkolne.  
Na podstawie Programu nauczania Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej.  
Klasa VI.*

| <b>Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów.</b>   |   |  |   |  |
|--|---|--|---|--|
| <b>Uczeń:</b>  | <b>Uczeń:</b>   | <b>Uczeń:</b>  | <b>Uczeń:</b>   | <b>Uczeń:</b>  |
| <p>porządkuje, stosując porządek liniowy, obrazki ilustrujące wybrane sytuacje, np. codzienne czynności;</p> <p>porządkuje przygotowane przez nauczyciela obiekty, np. od najdłuższego do najkrótszego</p> | <p>z pomocą nauczyciela analizuje przykładową sytuację problemową;</p> <p>porządkuje, stosując porządek liniowy, teksty ilustrujące wybrane sytuacje, np. codzienne czynności;</p> <p>potrafi uporządkować obiekty ze względu na ich wybrane cechy, np. od najmniejszego do największego czy od najciemniejszego do najjaśniejszego</p> | <p>określa problem i cel do osiągnięcia, analizuje sytuację problemową;</p> <p>stosując porządek liniowy, porządkuje, obrazki i teksty ilustrujące wybrane sytuacje, np. codzienne czynności;</p> <p>wyjaśnia na przykładzie, czym różni się porządek rosnący od malejącego;</p> <p>zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające się na rozwiązanie problemów z życia codziennego i z różnych przedmiotów, np. obliczanie sumy</p> | <p>wie, czym jest porządek sekwencyjny (liniowy); stosując porządek liniowy, porządkuje obrazki i teksty ilustrujące wybrane sytuacje, np. codzienne czynności;</p> <p>formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające rozwiązanie problemów różnych przedmiotów, np. obliczanie sumy.</p> | <p>samodzielnie określa problem, analizuje go i szuka rozwiązania;</p> <p>potrafi samodzielnie zapisać polecenia składające się na rozwiązanie wybranego problemu z matematyki na poziomie klasy VI;</p> <p>bierze udział w konkursach informatycznych</p> |
| <b>Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera</b>  |   |  |   |  |
| <b>2</b>   | <b>3</b>  | <b>4</b>   | <b>5</b>  | <b>6</b>   |
| <b>Uczeń:</b>  | <b>Uczeń:</b>   | <b>Uczeń:</b>  | <b>Uczeń:</b>   | <b>Uczeń:</b>  |
| <p>tworzy program sterujący obiektem graficznym na ekranie; zmienia położenie obiektu o dowolny kąt;</p> <p>pisze prosty program, w którym</p>   | <p>stosuje w programach polecenia iteracyjne i warunkowe;</p> <p>zapisuje rozwiązanie problemu w postaci programu i sprawdza rozwiązanie dla przykładowych</p>  | <p>tworzy zmienne i stosuje je do wykonania prostych obliczeń;</p> <p>zapisuje w postaci programu prosty algorytm z warunkami;</p>   | <p>stosuje w programach polecenia wejścia (wprowadzanie danych z klawiatury) i wyjścia (wyprowadzanie wyników na ekran);</p>  | <p>samodzielnie określa problem i cel do osiągnięcia;</p> <p>tworzy trudniejsze programy na zadany temat;</p>  |

|  |   |   |  |  |
|--|---|---|--|--|
| stosuje powtarzanie poleceń  | danych;<br>zapisuje w postaci programu algorytm dodawania dwóch liczb   | modyfikuje program;<br>objaśnia działanie programów;<br>korzystając z programu edukacyjnego, tworzy animowane postacie;<br>tworzy gry na dwóch poziomach  | zapisuje w postaci programu wybrany algorytm z warunkami, np. sprawdzenie, która z dwóch wprowadzonych różnych liczb jest większa;<br>testuje na komputerze program pod względem zgodności z przyjętymi założeniami;<br>wykorzystuje utworzone samodzielnie animowane postacie w tworzonych projektach;<br>tworzy gry złożone z kilku poziomów; określa warunki przejścia na dany poziom | projektuje animowane historyjki i gry według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając z wybranego środowiska programowania;<br>bierze udział w konkursach informatycznych i rozwiązuje zadania z konkursów informatycznych   |
| <b>Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym</b>   |   |   |  |  |
| <b>2</b>   | <b>3</b>  | <b>4</b>  | <b>5</b>   | <b>6</b>   |
| <b>Uczeń:</b>  | <b>Uczeń:</b>   | <b>Uczeń:</b>   | <b>Uczeń:</b>  | <b>Uczeń:</b>  |
| wykonuje proste obliczenia na kalkulatorze komputerowym;<br>pod kierunkiem nauczyciela wypełnia danymi tabelę arkusza kalkulacyjnego;<br>zaznacza odpowiedni zakres komórek;<br>pod kierunkiem nauczyciela tworzy prostą formułę i wykonuje obliczenia na wprowadzonych danych | wykonuje obliczenia na kalkulatorze komputerowym;<br>zna budowę tabeli arkusza kalkulacyjnego, określa pojęcia: <i>wiersz, kolumna, komórka, zakres komórek, adres komórki, formuła</i> ;<br>rozumie, czym jest zakres komórek;<br>wypełnia danymi tabelę arkusza kalkulacyjnego;<br>stosuje funkcję <i>Suma</i> do dodawania liczb zawartych w kolumnie lub wierszu; | wymienia elementy okna arkusza kalkulacyjnego;<br>pod kierunkiem nauczyciela tworzy tabelę w arkuszu kalkulacyjnym;<br>potrafi wstawić wiersz lub kolumnę do tabeli arkusza kalkulacyjnego;<br>wykonuje obramowanie komórek tabeli;<br>pod kierunkiem nauczyciela wykonuje obliczenia, tworząc proste formuły;<br>wprowadza napisy do komórek | samodzielnie tworzy tabelę w arkuszu kalkulacyjnym;<br>samodzielnie wykonuje obramowanie komórek tabeli;<br>samodzielnie tworzy proste formuły do przeprowadzania obliczeń na konkretnych liczbach;<br>wprowadza napisy do komórek tabeli;<br>dostosowuje szerokość kolumn do ich zawartości;<br>analizuje i dostrzega związek między postacią formuły funkcji                           | samodzielnie wprowadza różne rodzaje obramowań komórek tabeli i formatowanie ich zawartości;<br>samodzielnie stosuje inne funkcje dostępne pod przyciskiem <b>Autosumowanie</b> ;<br>analizuje formuły tych funkcji;<br>samodzielnie tworzy formuły oparte na adresach komórek;<br>formatuje elementy wykresu;<br>korzysta z różnych rodzajów wykresów;<br>samodzielnie przygotowuje |

|  |   |   |  |   |
|--|---|---|--|---|
|  | <p>samodzielnie numeruje komórki w kolumnie lub wierszu;</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela wpisuje proste formuły do przeprowadzania obliczeń na konkretnych liczbach;</p> <p>wykonuje wykres dla jednej serii danych;</p> <p>wymienia typy wykresów</p>  | <p>tabeli;</p> <p>samodzielnie stosuje funkcję SUMA do dodawania liczb zawartych w kolumnie lub wierszu;</p> <p>zna przeznaczenie wykresu kolumnowego i kołowego;</p> <p>tworzy wykres dla dwóch serii danych; umieszcza na wykresie tytuł, legendę i etykiety danych</p> | <p>SUMA na pasku formuły a zakresem zaznaczonych komórek;</p> <p>wykonuje obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, tworząc formuły oparte na adresach komórek;</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela stosuje inne funkcje dostępne pod przyciskiem <b>Autosumowanie</b>;</p> <p>samodzielnie umieszcza na wykresie tytuł, legendę i etykiety danych</p>             | <p>dane do tworzenia wykresu</p>  |
| <b>Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – tworzenie prezentacji multimedialnych</b>  |   |   |  |   |
| <b>2</b>   | <b>3</b>  | <b>4</b>  | <b>5</b>   | <b>6</b>  |
| <b>Uczeń:</b>  | <b>Uczeń:</b>   | <b>Uczeń:</b>   | <b>Uczeń:</b>  | <b>Uczeń:</b>   |
| <p>wymienia niektóre sposoby prezentowania informacji;</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela wykonuje i zapisuje prostą prezentację składającą się z kilku slajdów</p> | <p>wymienia i omawia sposoby prezentowania informacji;</p> <p>podaje przykłady urządzeń umożliwiających przedstawianie prezentacji;</p> <p>wykonuje i zapisuje prostą prezentację składającą się z kilku slajdów zawierających tekst i grafikę;</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela uruchamia pokaz slajdów</p> | <p>wymienia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej;</p> <p>wykonuje i zapisuje prezentację składającą się z kilku slajdów zawierających tekst i grafikę;</p> <p>dodaje animacje do elementów slajdu;</p> <p>samodzielnie uruchamia pokaz slajdów</p>     | <p>omawia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej; omawia urządzenia do przedstawiania prezentacji multimedialnych;</p> <p>dba o zachowanie właściwego doboru kolorów tła i tekstu na slajdzie;</p> <p>dobiera właściwy krój i rozmiar czcionki;</p> <p>prawidłowo rozmieszcza elementy na slajdzie;</p> <p>ustala parametry animacji;</p> | <p>omawia program do wykonywania prezentacji multimedialnych;</p> <p>rozdzieli sposoby zapisywania prezentacji i rozpoznaje pliki prezentacji po rozszerzeniach;</p> <p>zapisuje prezentację jako <b>Pokaz programu PowerPoint</b>;</p> <p>korzysta z przycisków akcji;</p> <p>potrafi zmienić kolejność slajdów; stosuje chronometraż;</p> <p>potrafi zmienić kolejność animacji na slajdzie</p> |

|   |  |   |  |   |
|---|--|---|--|---|
|   |  |   | dodaje przejścia slajdów   |   |
| <b>Rozwijanie kompetencji społecznych – zastosowania komputerów</b>   |  |   |  |   |
| <b>2</b>  | <b>3</b>   | <b>4</b>  | <b>5</b>   | <b>6</b>  |
| <b>Uczeń:</b>   | <b>Uczeń:</b>  | <b>Uczeń:</b>   | <b>Uczeń:</b>  | <b>Uczeń:</b>   |
| wymienia przynajmniej trzy zastosowania komputera<br>podaje przykład urządzenia ze swojego otoczenia, opartego na technice komputerowej | podaje przykłady zastosowania komputera w szkole i w domu<br>podaje przykłady urządzeń ze swojego otoczenia, opartych na technice komputerowej | wskazuje zastosowania komputera w różnych dziedzinach życia<br>podaje przynajmniej dwa przykłady zawodów, w których niezbędne są kompetencje informatyczne<br>omawia działanie przykładowych urządzeń ze swojego otoczenia, opartych na technice komputerowej | wskazuje użyteczność zastosowania komputera do usprawnienia uczenia się;<br>korzysta z programów edukacyjnych;<br>podaje kilka zawodów, w których niezbędne są kompetencje informatyczne<br>podaje przykłady zastosowania komputera w domu;<br>wymienia zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych | korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat zastosowań komputera;<br>wyszukuje w Internecie dodatkowe informacje na temat zawodów, w których niezbędne są kompetencje informatyczne; określa te kompetencje<br>omawia historię komputerów;<br>wyszukuje w różnych źródłach, w tym w Internecie, informacje na temat najnowszych zastosowań komputerów;<br>omawia zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych |