

Przedmiotowy system oceniania z informatyki w klasie piątej

1. Uczeń jest oceniany w skali 1-6.

Na zajęciach komputerowych formą sprawdzania wiedzy są:

- prace klasowe,
- kartkówki,
- aktywność na lekcji – łatwiejsze zagadnienia mogą być oceniane na jednej jednostce lekcyjnej, a trudniejsze, bardziej złożone, mogą być oceniane łącznie z kilku lekcji.
- zadania domowe
- przygotowanie do lekcji

2. Technika pomiaru częściowych osiągnięć ucznia:

Prace klasowe oceniane są z uwzględnieniem następującej skali:

0-34%	niedostateczny (1)
35-39%	dopuszczający - (2-)
40-45%	dopuszczający (2)
46-49%	dopuszczający + (2+)
50-55%	dostateczny – (3-)
56-65%	dostateczny (3)
66-69%	dostateczny + (3+)
70-75%	dobry- (4-)
76-80%	dobry (4)
81-85%	dobry + (4+)
86-90%	bardzo dobry – (5-)
91-95%	bardzo dobry (5)
96-97%	bardzo dobry + (5+)
98-100%	celujący (6)

- prace klasowe są obowiązkowe
- uczeń nieobecny na pracy klasowej ma obowiązek napisania tej pracy w terminie dwóch tygodni po powrocie do szkoły,
- uczeń ma możliwość poprawienia oceny z pracy klasowej w terminie wyznaczonym przez nauczyciela,
- kartkówki nie muszą być zapowiadane i mogą być poprawiane w wyjątkowych przypadkach,
- za aktywność i osiągnięcia cząstkowe uczeń może być nagrodzony plusem; pięć plusów równoważne jest ocenie bardzo dobrej,
- za brak pracy domowej, nieprzygotowanie do lekcji uczeń otrzymuje minusa; trzy minusy są równoważne ocenie niedostatecznej; zaległa praca domowa musi być wykonana na następną lekcję,
- na ocenę roczną składają się oceny z pierwszego i drugiego półrocza.

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 postacią 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.

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 na poszczególne oceny

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 	<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"> z pliku, wstawia kształty do dokumentu tekstowego, 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 Pisak do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka, 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, omawia budowę okna programu Pivot Animator, tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek, uruchamia edytor postaci, 	<ul style="list-style-type: none"> 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, 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, 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, 	<ul style="list-style-type: none"> 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, buduje w Scratchu skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy, buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat, 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, 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 	<ul style="list-style-type: none"> korzysta z narzędzi na karcie Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów wstawionych do dokumentu tekstowego, w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy, dodaje drugi poziom do tworzonej siebie gry w Scratchu, 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 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, tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, tworząc dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących, tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci.
--	--	--	---

<ul style="list-style-type: none"> • współpracuje w grupie podczas pracy nad wspólnymi projektami. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<p>wstawionych do animacji.</p>	
---	---	---------------------------------	--