**Lubię to!**

**Przedmiotowe zasady oceniania z informatyki**

**Klasa 6**

Na lekcjach informatyki oceniane są następujące obszary aktywności uczniów:

1. Kształtowanie pojęć informatycznych – sprawdzanie pisemne i ustne stopnia zrozumienia pojęć informatycznych (kartkówka, praca klasowa, sprawdzian, odpowiedź ustna, referaty).
2. Prowadzenie rozumowań – sposób prowadzenia rozumowań.
3. Rozwiązywanie problemów informatycznych – stosowanie odpowiednich metod, wykorzystywanie odpowiednich narzędzi, sposób wykonania i otrzymania rezultatów (samodzielne wykonanie zadania z wykorzystaniem komputera).
4. Rozwiązywanie problemów poza informatycznych, ale przy wykorzystaniu techniki informatycznej (samodzielne wykonanie zadania nieinformatycznego, ale z wykorzystaniem komputera).
5. Praca projektowa – abstrakcyjność myślenia oraz sposób ujęcia zagadnienia (wykonanie projektu).
6. Stosowanie wiedzy przedmiotowej w sytuacjach praktycznych (samodzielne wykonanie zadania z informatyki z wykorzystaniem komputera).
7. Aktywność na lekcji.
8. Praca w grupach (wykonanie projektu zespołowego).
9. Przygotowanie do zajęć (praca dodatkowa, przygotowanie materiałów do zajęć).
10. Wkład pracy ucznia.

**Warunki i tryb uzyskania wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej z informatyki**

1. Uczeń ma prawo ubiegać się o uzyskanie wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej z informatyki.
2. Procedurę tę przeprowadza się na pisemną prośbę ucznia lub jego rodziców (prawnych opiekunów), złożoną do nauczyciela informatyki w ciągu 2 dni od uzyskania pisemnej informacji o przewidywanej ocenie.
3. Pisemna prośba powinna zawierać wskazanie, o jaką ocenę ubiega się uczeń.
4. Termin przeprowadzenia procedury ustala nauczyciel informatyki, nie później niż 2 dni przed klasyfikacyjnym zebraniem Rady Pedagogicznej.
5. Weryfikację wiedzy i umiejętności ucznia przeprowadza nauczyciel informatyki.
6. Procedura odbywa się w formie:

* rozmowy sprawdzającej, obejmującej materiał z całości programu nauczania informatyki,
* ćwiczeń praktycznych przy komputerze, dostosowanych do wymagań na poszczególne oceny.

1. Stopień trudności pytań i zadań jest zgodny z wymaganiami edukacyjnymi przypisanymi do poszczególnych ocen z informatyki.
2. Ocena ustalona w wyniku tej procedury jest ostateczna.

**Wymagania na poszczególne oceny**

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

**Wymagania na ocenę celującą** obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych. Uczeń wykracza poza program nauczania, tworząc innowacyjne projekty, samodzielnie poszerzając wiedzę lub osiągając sukcesy w konkursach informatycznych.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Ocena** | | | |
| **Stopień dopuszczający Uczeń:** | **Stopień dostateczny Uczeń:** | **Stopień dobry  Uczeń:** | **Stopień bardzo dobry  Uczeń:** |
| I OKRES | | | |
| * podaje przykłady różnych form komunikacji w sieci, * zna zasady tworzenia silnych haseł, * wyszukuje proste informacje w internecie za pomocą słów kluczowych, * *wyjaśnia, czym jest sztuczna inteligencja (AI),\** * wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego typu, * zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego, * formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym, * wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły, * wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego, | * wymienia zalety i ograniczenia komunikacji w sieci, * rozpoznaje podstawowe cechy wiadomości phishingowej, * stosuje cudzysłów, aby zawęzić wyniki wyszukiwania informacji w internecie, * podaje przykłady wiarygodnych źródeł informacji, * *podaje przykłady zastosowania AI w życiu codziennym,* * zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego, * wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie, * tworzy formuły, korzystając z adresów komórek, * formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego, * współpracuje nad dokumentem z innymi członkami zespołu w tym samym czasie, | * rozpozn * aje formy niewłaściwej komunikacji i proponuje podstawowe sposoby reagowania, * wyjaśnia, czym są dane osobowe i dlaczego ich ochrona jest ważna, * ocenia wiarygodność treści znalezionych w internecie, * *wymienia szanse i zagrożenia związane z rozwojem AI,* * dodaje nowe arkusze do skoroszytu, * kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie, * sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku, * wykorzystuje formuły **SUMA** oraz **ŚREDNIA** do wykonywania obliczeń, * dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego | * zna podstawowe cechy internetu, * wskazuje ich właściwe i niewłaściwe wykorzystanie, * proponuje działania zwiększające bezpieczeństwo w internecie, * wyszukuje grafiki objęte licencją Creative Commons, * poprawnie podaje źródło wykorzystanego zdjęcia, * *tworzy prompty tak, aby uzyskać zamierzone wyniki,* * zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie, * zmienia kolory kart arkuszy w skoroszycie, * wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z **Formatowania warunkowego**, * stosuje **Sortowanie niestandardowe**, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów, * tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny, * dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych, |
| II OKRES | | | |
| tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy,   * tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony https://scratch.mit.edu, * tworzy proste obrazy w programie GIMP, * zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP, * tworzy projekt w programie Canva i wybiera układ elementów na stronie projektu. | * buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym, * wykorzystuje bloki z kategorii **Wyrażenia** do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki, * zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, * wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP, * dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć, * kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw, * dodaje elementy do projektu w programie Canva (tło, tekst). | * , * buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty, * buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty, * wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń, * 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, * wykorzystuje bloki z kategorii **Wyrażenia** do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki, * udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, * podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi, * wykorzystuje w programie GIMP narzędzie **Rozmycie Gaussa**, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu, * wstawia zdjęcia i grafikę do projektu w programie Canva. | * tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową, * samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha, * zmienia stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty, * tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy, * w programie Canva tworzy wielostronicowy dokument, dodaje linki do nawigacji między stronami. |

*\*Kursywą oznaczono wymagania, które dotyczą tematu dodatkowego.*

