**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 dopuszczającyUczeń:** | **Stopień dostatecznyUczeń:** | **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.*

