WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI

KLASA 5

Szkoła Podstawowa im. Janusza Kusocińskiego w Bożympolu Wielkim

Wymagania na ocenę wyższą obejmują również wymagania na oceny niższe.

Ocena celująca (6)

Uczeń:

- posiada wiedzę i umiejętności informatyczne wykraczające poza wymagania programowe;
- samodzielnie i twórczo rozwiązuje nietypowe problemy informatyczne;
- wykorzystuje poznane programy do tworzenia oryginalnych i rozbudowanych projektów;
- projektuje estetyczne dokumenty, prezentacje i materiały multimedialne;
- samodzielnie tworzy zaawansowane projekty programistyczne w Scratchu;
- wykorzystuje poznane instrukcje, zmienne i zależności do tworzenia własnych rozwiązań;
- tworzy rozbudowane gry, animacje i projekty komputerowe;
- potrafi zaproponować kilka sposobów rozwiązania tego samego problemu;
- wykazuje się dużą pomysłowością i inicjatywą;
- rozwija własne zainteresowania informatyczne i podejmuje dodatkowe zadania;
- osiąga sukcesy w konkursach informatycznych lub wykazuje szczególne uzdolnienia w tej dziedzinie.

Ocena bardzo dobra (5)

Uczeń:

- bardzo dobrze i samodzielnie posługuje się poznanymi programami komputerowymi;
- tworzy estetyczne, przejrzyste i poprawnie sformatowane dokumenty tekstowe;
- wykorzystuje zaawansowane możliwości edytora tekstu, w tym style, listy i tabele;
- samodzielnie przygotowuje rozbudowane prezentacje multimedialne;
- sprawnie wykorzystuje animacje, przejścia, dźwięki i materiały filmowe;
- tworzy ciekawe projekty i albumy multimedialne;
- samodzielnie projektuje i realizuje zadania w programie Scratch;
- wykorzystuje zmienne, instrukcje i powtarzanie czynności podczas programowania;
- tworzy bardziej złożone rysunki, gry i animacje;
- potrafi analizować problem, zaplanować jego rozwiązanie i poprawiać błędy;
- tworzy płynne animacje z wykorzystaniem programu Pivot Animator;

- wykazuje się samodzielnością, dokładnością i kreatywnością podczas pracy.

Ocena dobra (4)

Uczeń:

- sprawnie posługuje się poznanymi programami komputerowymi;
- samodzielnie tworzy estetyczne dokumenty tekstowe, wykorzystując różne możliwości edytora;
- formatuje tekst, stosuje style, numerowanie i listy wielopoziomowe;
- tworzy i formatuje tabele oraz umieszcza w nich różne informacje;
- sprawnie wstawia i edytuje obrazy oraz inne elementy graficzne;
- przygotowuje prezentacje multimedialne zawierające tekst, obrazy, dźwięki i filmy;
- stosuje animacje i przejścia, dostosowując je do treści prezentacji;
- tworzy i modyfikuje skrypty w programie Scratch;
- wykorzystuje instrukcje do sterowania postaciami i tworzenia rysunków;
- tworzy proste gry i animacje komputerowe;
- potrafi zaplanować sposób wykonania zadania i poprawić zauważone błędy;
- przestrzega zasad bezpieczeństwa i prawidłowego korzystania z zasobów internetowych.

Ocena dostateczna (3)

Uczeń:

- samodzielnie wykonuje podstawowe czynności w poznanych programach komputerowych;
- tworzy i formatuje dokumenty tekstowe;
- stosuje pogrubienie, kursywę, podkreślenie i zmianę koloru tekstu;
- tworzy proste listy i tabele;
- wstawia do dokumentu obrazy, kształty i elementy graficzne;
- przygotowuje proste prezentacje multimedialne;
- dodaje slajdy, teksty i zdjęcia do prezentacji;
- stosuje podstawowe animacje i przejścia między slajdami;
- wykonuje proste zadania w programie Scratch;
- tworzy proste skrypty sterujące ruchem postaci;
- wykonuje nieskomplikowane animacje komputerowe;
- zapisuje i odczytuje wykonane prace.

Ocena dopuszczająca (2)

Uczeń:

- zna podstawowe zasady bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem;
- uruchamia komputer i wybrane programy;
- posługuje się myszą i klawiaturą;
- wykonuje proste operacje na plikach i folderach;
- z pomocą nauczyciela tworzy i zapisuje dokumenty tekstowe;
- wykonuje proste rysunki komputerowe;
- korzysta z podstawowych narzędzi programów komputerowych;
- z pomocą nauczyciela wykonuje proste zadania praktyczne;
- zna podstawowe zasady bezpiecznego korzystania z Internetu.

Ocena niedostateczna (1)

Uczeń:

- nie opanował podstawowych wiadomości i umiejętności przewidzianych programem nauczania;
- nie potrafi wykonywać podstawowych czynności przy komputerze, nawet z pomocą nauczyciela;
- nie potrafi korzystać z podstawowych programów komputerowych;
- nie wykonuje prostych zadań praktycznych;
- nie potrafi zapisywać i odczytywać plików;
- nie zna podstawowych zasad bezpieczeństwa podczas pracy z komputerem i korzystania z Internetu;
- nie wykazuje chęci uzupełnienia braków w wiadomościach i umiejętnościach.

ZASADY OCENIANIA Z INFORMATYKI

1. Ocenianiu podlegają wiadomości i umiejętności ucznia zgodne z podstawą programową oraz wymaganiami edukacyjnymi.

2. Najważniejsze są umiejętności praktyczne, samodzielność oraz wykorzystanie wiedzy podczas pracy z komputerem.

3. Uczeń oceniany jest za:

- wykonywanie zadań i ćwiczeń praktycznych;
- sprawdziany i testy;
- samodzielność, poprawność i staranność pracy;
- aktywność i zaangażowanie na lekcjach;
- realizację zadań dodatkowych;
- przestrzeganie zasad bezpieczeństwa i higieny pracy.

4. Podstawową formą sprawdzania umiejętności są zadania praktyczne wykonywane przy komputerze.

5. Przy ocenie prac uwzględnia się poprawność, estetykę, stopień realizacji polecenia oraz samodzielność ucznia.

6. Uczeń zobowiązany jest do systematycznej pracy, a w przypadku nieobecności na sprawdzianie lub pracy praktycznej – do jej zaliczenia w terminie ustalonym z nauczycielem, zgodnie ze statutem szkoły.

7. Uczeń ma prawo do poprawy ocen na zasadach określonych w statucie szkoły.

8. Nauczyciel wspiera ucznia w uzupełnianiu braków poprzez dodatkowe wyjaśnienia i ćwiczenia.

9. Ocenianie uwzględnia indywidualne możliwości ucznia, jego zaangażowanie i postępy. Wymagania dostosowuje się do zaleceń zawartych w odpowiedniej dokumentacji.

10. Ocena śródroczna i roczna uwzględnia całokształt pracy ucznia, jego wiedzę, umiejętności, aktywność i systematyczność.