

# Przedmiotowy system oceniania Klasa 6

## Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

Ocenie podlegają: prace klasowe (sprawdziany), testy online, kartkówki, ćwiczenia praktyczne, odpowiedzi ustne, prace domowe, praca ucznia na lekcji, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.

- 1. Prace klasowe (sprawdziany)** są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia.
  - Pracę klasową planuje się na zakończenie działu, który obejmuje treści teoretyczne.
  - Uczeń jest informowany o planowanej pracy klasowej z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem
  - Przed pracą klasową nauczyciel podaje jej zakres programowy.
  - Pracę klasową może poprzedzać lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu.
  - Zasady uzasadniania oceny z pracy klasowej, jej poprawy oraz sposób przechowywania prac klasowych są zgodne z WSO.
  - Praca klasowa umożliwia sprawdzenie wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych, od koniecznego do wykraczającego.
  - Zasady przeliczania oceny punktowej na stopień szkolny są zgodne z WSO.
  - Zadania z pracy klasowej są przez nauczyciela omawiane i poprawiane po oddaniu prac.
- 2. Testy online** mogą być przeprowadzane na lekcji lub wykonywane przez uczniów w domu. Ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności uczniów z danego działu.
  - Uczeń jest informowany o planowanym teście online z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem
  - Przed testem online nauczyciel podaje jego zakres programowy.
  - Test online poprzedza lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu.
  - Zasady uzasadniania oceny z testu online, jej poprawy oraz sposób przechowywania wyników testów są zgodne z WSO.
  - Zasady przeliczania oceny punktowej na stopień szkolny są zgodne z WSO.
  - Zadania z testów online są przez nauczyciela omawiane i poprawiane po zakończeniu testu.
- 3. Kartkówki** są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech).
  - Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki.
  - Kartkówka powinna być tak skonstruowana, aby uczeń mógł wykonać wszystkie polecenia w czasie nie dłuższym niż 15 minut.
  - Kartkówka jest oceniana w skali punktowej, a liczba punktów jest przeliczana na ocenę zgodnie z zasadami WSO.
  - Zasady przechowywania kartkówek reguluje WSO.
- 4. Ćwiczenia praktyczne** obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:
  - wartość merytoryczną,
  - stopień zaangażowanie w wykonanie ćwiczenia,
  - dokładność wykonania polecenia,
  - staranność i estetykę.
- 5. Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:
  - zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
  - prawidłowe posługiwanie się pojęciami,
  - zawartość merytoryczną wypowiedzi,
  - sposób formułowania wypowiedzi.
- 6. Praca domowa** jest pisemną (praktyczną) formą ćwiczenia umiejętności i utrwalania wiadomości zdobytych przez ucznia podczas lekcji.

- Pracę domową uczeń wykonuje na komputerze (i zapisuje ją w odpowiednim miejscu wskazanym przez nauczyciela, np. w Teczce ucznia), w zeszytach, w zbiorze zadań lub w formie zleconej przez nauczyciela.
- Brak pracy domowej jest oceniany zgodnie z umową między nauczycielem a uczniami, z uwzględnieniem zapisów WSO.
- Błędnie wykonana praca domowa jest sygnałem dla nauczyciela, mówiącym o konieczności wprowadzenia dodatkowych ćwiczeń utrwalających umiejętności i nie może być oceniona negatywnie.
- Przy wystawianiu oceny za pracę domową nauczyciel bierze pod uwagę samodzielność, poprawność i estetykę wykonania.

**7. Aktywność i praca ucznia na lekcji** są oceniane, zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów.

- Plus uczeń może uzyskać m.in. za samodzielne wykonanie krótkiej pracy na lekcji, krótką poprawną odpowiedź ustną, aktywną pracę w grupie, pomoc koleżeńską na lekcji przy rozwiązywaniu problemu, przygotowanie do lekcji.
- Minus uczeń może uzyskać m.in. za brak przygotowania do lekcji, brak zaangażowania na lekcji.
- Sposób przeliczania plusów i minusów na oceny jest zgodny z umową między nauczycielem a uczniami, z uwzględnieniem zapisów WSO.

**8. Prace dodatkowe** obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, przygotowanie gazetki szkolnej, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji (np. multimedialnej). Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.:

- wartość merytoryczną pracy,
- stopień zaangażowania w wykonanie pracy,
- estetykę wykonania,
- wkład pracy ucznia,
- sposób prezentacji,
- oryginalność i pomysłowość pracy.

**9. Szczególne osiągnięcia** uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych, szkolnych i międzyszkolnych, są oceniane zgodnie z zasadami zapisanymi w WSO.

## Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

1. Sprawdziany teoretyczne lub sprawdziany praktycznych umiejętności pracy na komputerze są obowiązkowe. Oceny z tych sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać
4. Nauczyciel informuje ucznia o otrzymanej ocenie z bieżącej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.
5. Rodzice/opiekunowie prawni mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępach w pracy ucznia podczas indywidualnych kontaktów z nauczycielem (według harmonogramu spotkań przyjętego przez szkołę).
6. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach, wynikające np. z nieobecności, biorąc udział w zajęciach wyrównawczych lub drogą indywidualnych konsultacji z nauczycielem (także online).
7. W przypadku ponad 50% nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach, które uniemożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny semestralnej lub końcowej należy stosować przepisy WSO.
8. Sposób poprawiania klasyfikacyjnej oceny semestralnej lub rocznej regulują przepisy WSO i rozporządzenia MEN.

## Wymagania edukacyjne z zajęć komputerowych w klasie 6 szkoły podstawowej

1. W zakresie opracowywania arkuszy w programie Excel uczeń:

- wyjaśnia pojęcia: arkusz kalkulacyjny, komórka, arkusz,
- potrafi wskazać komórkę w skoroszycie według jej adresu,
- formatuje komórki w arkuszu kalkulacyjnym,
- sortuje dane w tabeli,
- odróżnia funkcję od formuły,
- wpisuje i prawidłowo używa funkcji SUMA,
- tworzy arkusz, w którym można obliczyć przykładowy budżet ucznia,
- przedstawia dane liczbowe za pomocą dobranego wykresu,
- formatuje wykres.

2. W zakresie opracowywania prezentacji i programów w programie Baltie uczeń:

- zna interfejs programu Baltie,
- korzysta z banku przedmiotów,
- zapisuje scenę, program, bank przedmiotów
- rysuje scenę, korzystając z banku przedmiotów,
- tworzy program w Trybie Programowanie: Nowicjusz,
- zna pojęcie *pętli* i stosuje pętlę w programie,

- stosuje elementy poprawiające czytelność kodu (nowe linie, komentarze),
  - pisze program zmieniający postać Baltiego,
  - wstawia scenę do programu,
  - zmienia tempo poruszania się postaci,
  - rozumie pojęcie instrukcji warunkowych i potrafi ją zastosować w praktyce,
  - tworzy własną grę z wykorzystaniem sterowaniem z klawiatury.
3. W zakresie opracowywania nagrań za pomocą komputera (w programie Audacity) uczeń:
- zna interfejs programu Audacity,
  - obsługuje podstawowe narzędzia Audacity,
  - importuje dźwięk, usuwa niepotrzebne fragmenty nagrania,
  - używając komputera, nagrywa swój głos, odsłuchuje nagranie i „czyści” je z niepotrzebnych fragmentów,
  - łączy nagranie, np. lektora z plikiem muzycznym,
  - eksperymentuje z efektami specjalnymi w nagraniu,
  - współtworzy magazyn radiowy.
4. W zakresie opracowywania rysunków za pomocą komputera (w programie GIMP) uczeń:
- zna podstawowe narzędzia programu GIMP,
  - wyjaśnia pojęcie warstwy w programie graficznym,
  - korzystając z kilku warstw, rysuje proste rysunki,
  - zmienia kolejność warstw,
  - korzysta z warstwy tekstowej i zmienia ją na warstwę graficzną,
  - korzysta z różnych opcji zaznaczania obiektów,
  - skaluje zaimportowane obrazy,
  - reguluje jasność i kontrast zaimportowanego zdjęcia,
  - dokonuje fotomontażu,
  - współtworzy plakat do filmu, korzystając ze wszystkich poznanych technik.

## Wymagania na poszczególne oceny

**1. Wymagania konieczne** (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których uczeń nie jest w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.

Uczeń:

- uruchamia program Excel
  - zna i stosuje pojęcia: *arkusz kalkulacyjny, komórka, wiersz, kolumna, nagłówek, sortowanie*,
  - zna pojęcie *formuły i funkcji*
  - z pomocą nauczyciela wprowadza podstawową formułę dodawania w programie Excel,
  - z pomocą nauczyciela wstawia wykres do arkusza programu Excel,
  - uruchamia program Baltie,
  - wstawia w programie Baltie przedmiot z banku przedmiotów,
  - tworzy prostą scenę w programie Baltie,
  - uruchamia Tryb: Czarowanie w programie Baltie i kieruje postacią czarodzieja,
  - zna i stosuje podstawowe polecenia w programie Baltie: *idź, skręć*,
  - zna i stosuje w programie Baltie polecenia: *wstaw scenę, tempo*,
  - przepisuje i uruchamia program pokazany w podręczniku,
  - z pomocą nauczyciela uczeń uruchamia program GIMP,
  - wie, jak włączyć okno warstw w programie GIMP,
  - z pomocą nauczyciela tworzy napis w programie GIMP,
  - otwiera zdjęcie w programie GIMP,
  - zaznacza obiekt w programie GIMP.
- 2. Wymagania podstawowe** (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie dalszej nauki.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych):

- przełącza się między arkuszami programu Excel,

- zna zasadę adresowania komórki w programie Excel,
- formatuje nagłówki tabeli w programie Excel,
- sortuje tabelę w programie Excel,
- rozróżnia funkcję od formuły w programie Excel,
- dobiera w programie Excel odpowiedni wykres dla określonych danych,
- wstawia w programie Baltie przedmioty co najmniej z trzech ekranów banku przedmiotów,
- tworzy prostą scenę w programie Baltie,
- zapisuje scenę w programie Baltie,
- tworzy w programie Baltie prosty program z zastosowaniem rozkazów (*idź, skręć, liczba powtórzeń*),
- korzysta z pomocy w programie Baltie,
- wstawia scenę do programu w aplikacji Baltie,
- korzysta w programie Baltie z polecenia *czarowanie bez chmurki*,
- analizuje kod programu z podręcznika
- rozumie pojęcie warstwy w programie GIMP,
- tworzy nową warstwę w programie GIMP,
- zna niektóre narzędzia programu GIMP,
- korzysta z Pędzla i Wypełniania kolorem w programie GIMP,
- rozróżnia warstwę tekstową od graficznej w programie GIMP,
- używa opcji Tekst na zaznaczenie w programie GIMP,
- z pomocą nauczyciela uczeń skaluje obraz w programie GIMP,
- reguluje jasność i kontrast obrazu w programie GIMP,
- zaznacza obiekt w programie GIMP.

**3. Wymagania rozszerzające** (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych i podstawowych):

- nadaje arkuszowi programu Excel nazwę i kolor
- formatuje komórki o podanym adresie w programie Excel,
- zna różnicę w znaczeniu i zapisie zakresu komórek, i pojedynczej komórki w programie Excel,
- sortuje tabelę z wykorzystaniem opcji sortowania programu Excel,
- stosuje formuły oraz funkcję Suma do obliczeń w programie Excel,
- tworzy niepełny arkusz programu Excel do obliczenia budżetu domowego,
- formatuje wykres wstawiony w programie Excel,
- tworzy własne przedmioty w programie Baltie,
- tworzy i zapisuje rozbudowaną scenę w programie Baltie,
- rysuje scenę w programie Baltie, korzystając m.in. z powtórnego wstawiania przedmiotów,
- wykorzystuje pętlę dla bloku poleceń programu Baltie,
- dzieli linie kodu zapisane w programie Baltie,
- zmienia postać czarodzieja w programie Baltie,
- na podstawie programu w podręczniku programuje sterowanie Baltiem za pomocą klawiatury,
- rozumie pojęcie instrukcji warunkowych w programie Baltie,
- w programie GIMP rysuje na różnych warstwach,
- zmienia kolejność warstw w programie GIMP,
- zmienia tryb warstwy z tekstowej na graficzną w programie GIMP,
- zmienia parametry wpisanego tekstu na obrazie utworzonym w programie GIMP,
- wypełnia zaznaczenie na obrazie utworzonym w programie GIMP,
- używa opcji Dodaj do zaznaczenia w programie GIMP,
- kopiuje i wkleja zaznaczone elementy w programie GIMP.

**4. Wymagania dopełniające** (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych, podstawowych i rozszerzających):

- używa różne opcje kopiowania i wklejania w programie Excel,
- stosuje formatowanie warunkowe w programie Excel,
- tworzy arkusz obliczający budżet kieszonkowy w programie Excel,
- stosuje w programie Excel funkcje inne niż Suma, np. Średnia, Iloczyn,
- formatuje tło i inne elementy wykresu w programie Excel,
- tworzy w programie Baltie szczegółową scenę z wykorzystaniem samodzielnie przygotowanych przedmiotów,
- tworzy w programie Baltie scenę zawierającą samodzielnie wykonane przedmioty (praca jest wykonana starannie i szczegółowo),
- tworzy w programie Baltie prosty program z wykorzystaniem Pętli, używa Komentarzy,
- wykorzystuje w programie Baltie „znikanie” (zasłonięcie elementu czarnym obiektem) w swoim programie,
- w programie Baltie tworzy program przedstawiający wyjście czarodzieja i Baltycjusza z labiryntu (na podstawie opisu w podręczniku),
- w programie Baltie tworzy podprogram (pomocnika) i korzysta z niego,
- w programie Baltie potrafi zaprogramować zdarzenie spotkania czarodzieja z przedmiotem (z wykorzystaniem instrukcji If),
- sprawnie stosuje popularne skróty klawiszowe programu Word,
- przemieszcza się między otwartymi oknami programu Word za pomocą skrótu Alt + Tab,
- tworzy poprawnie sformatowane teksty w programie Word,
- używa wcięć do oddzielenia akapitów w dokumencie programu Word,
- korzysta z różnych ustawień pędzli w programie GIMP,
- zmienia wartość krycia warstw oraz tryby nałożenia warstw w programie GIMP,
- w programie GIMP wylewa gradient do zaznaczenia,
- w programie GIMP używa filtrów: Światło i cień oraz Rzucanie cienia
- twórczo eksperymentuje z różnymi filtrami w programie GIMP,
- stosuje filtry i efekty do wklejonych elementów, tworzy z nich kompozycję.

**5. Wymagania wykraczające** (na ocenę celującą) obejmują stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.