

Wymagania edukacyjne z przedmiotu informatyka

Ocena 2 – dopuszczająca

Uczeń:

- zna podstawowe narzędzia edytora tekstu;
- potrafi zmienić czcionkę, jej rozmiar i kolor;
- potrafi pogrubić, pochylić i podkreślić tekst;
- potrafi wstawić tabelę i obraz;
- potrafi zrobić prostą listę numerowaną;
- potrafi dodać slajd i wpisać tekst;
- potrafi wstawić obraz do prezentacji;
- potrafi dodać proste przejście i animację;
- potrafi wstawić muzykę lub film;
- potrafi dodać duszka i tło w Scratchu;
- potrafi sterować duszkiem za pomocą klawiszy;
- potrafi narysować prostą figurę w Scratchu;
- potrafi zrobić prostą animację w Pivot Animator.

Ocena 3 – dostateczna

Uczeń:

- poprawnie formatuje tekst;
- tworzy i formatuje proste tabele;
- korzysta z gotowych stylów;
- tworzy listy numerowane i wielopoziomowe;
- wstawia i formatuje obrazy oraz kształty;
- tworzy prostą i czytelną prezentację;
- dodaje zdjęcia, podpisy, animacje i przejścia;
- dodaje dźwięk i film do prezentacji;
- tworzy prostą grę w Scratchu;
- korzysta ze zmiennych;
- tworzy proste figury za pomocą Pióra;
- tworzy prostą animację i własną postać w Pivot Animator.

Ocena 4 – dobra

Uczeń:

- samodzielnie tworzy i formatuje dokumenty;
- sprawnie korzysta z tabel i list;
- tworzy estetyczne dokumenty z obrazami i kształtami;
- samodzielnie tworzy prezentacje;
- poprawnie stosuje animacje, przejścia, dźwięki i filmy;
- potrafi zapisać prezentację jako film;
- tworzy gry i proste projekty w Scratchu;

- wykorzystuje zmienne i współrzędne;
- tworzy różne figury i rozety;
- tworzy płynne animacje w Pivot Animator;
- potrafi stworzyć własną postać i rekwizyty.

Ocena 5 – bardzo dobra

Uczeń:

- bardzo dobrze posługuje się edytorem tekstu;
- samodzielnie tworzy estetyczne dokumenty;
- sprawnie wykorzystuje tabele, style, listy i grafiki;
- tworzy ciekawe i czytelne prezentacje;
- umiejętnie wykorzystuje animacje, dźwięki i filmy;
- samodzielnie planuje prezentację;
- tworzy ciekawe gry i animacje w Scratchu;
- potrafi rozwiązywać problemy i planować sposób wykonania zadania;
- tworzy rozety i bardziej skomplikowane rysunki;
- tworzy własne animacje, postacie i tła w Pivot Animator;
- dobrze współpracuje w grupie.

Ocena 6 – celująca

Uczeń:

- bardzo sprawnie korzysta z poznanych programów;
- samodzielnie wykonuje trudniejsze zadania;
- tworzy oryginalne i estetyczne dokumenty;
- tworzy ciekawe, rozbudowane prezentacje;
- twórczo wykorzystuje animacje, dźwięki, filmy i grafiki;
- tworzy własne gry i projekty w Scratchu;
- potrafi samodzielnie znaleźć sposób rozwiązania problemu;
- tworzy ciekawe i rozbudowane rysunki oraz animacje;
- tworzy własne postacie, tła i historie w Pivot Animator;
- wykazuje się kreatywnością i samodzielnością;
- podejmuje dodatkowe zadania.

Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych

Wiadomości i umiejętności ucznia z informatyki mogą być sprawdzane poprzez:

- **Ćwiczenia praktyczne:** Samodzielna praca przy komputerze, realizacja zadań programistycznych lub graficznych, praca z edytorem tekstu.
- **Sprawdziany** są przeprowadzane w formie praktycznej.
- **Aktywność na lekcjach i zaangażowanie w pracę grupową,**
- **Prace domowe:** Prace domowe są nieobowiązkowe. Z prac domowych nie ustala się oceny wyrażonej stopniem (cyfrą). Każda oddana praca otrzyma merytoryczną informację zwrotną.

Ustalanie oceny klasyfikacyjnej

Śródroczna i roczna ocena klasyfikacyjna z informatyki określa poziom osiągnięcia przez ucznia wymagań edukacyjnych wynikających z realizowanego programu nauczania.

Ocena klasyfikacyjna **nie jest wyłącznie wynikiem obliczenia średniej arytmetycznej ocen bieżących**. Przy jej ustalaniu nauczyciel bierze pod uwagę poziom osiągnięcia przez ucznia wiadomości i umiejętności określonych w wymaganiach edukacyjnych, zgodnie z zasadami oceniania określonymi w Statucie Szkoły.

Na ocenę klasyfikacyjną z informatyki nie wpływa zachowanie ucznia ani cechy niezwiązane z poziomem jego osiągnięć edukacyjnych.

Warunki i tryb otrzymania wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej określa **Statut Szkoły**.

Dostosowanie wymagań edukacyjnych

Wymagania edukacyjne dostosowuje się do indywidualnych potrzeb rozwojowych i edukacyjnych oraz możliwości psychofizycznych ucznia w przypadkach i na zasadach określonych w przepisach prawa. Wszystkie dzieci wymagające pomocy psychologiczno-pedagogicznej mają dostosowane wymagania edukacyjne, metody oraz formy pracy na lekcji. Dostosowanie dotyczy konkretnego ucznia i jest dokonywane odpowiednio do rozpoznanych potrzeb oraz podstawy objęcia ucznia dostosowaniem.