**Wymagania na poszczególne oceny kl. 5**

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na stopień **poprzedni**.

**Wymagania na ocenę celującą** obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

| **Ocena** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| **Stopień dopuszczający Uczeń:** | **Stopień dostateczny Uczeń:** | **Stopień dobry  Uczeń:** | **Stopień bardzo dobry  Uczeń:** |
| * zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym, * zmienia wielkość czcionki w dokumencie tekstowym, * określa elementy, z których składa się tabela, * wstawia do dokumentu tekstowego tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy, * zmienia tło strony w dokumencie tekstowym, * dodaje do dokumentu tekstowego obraz z pliku, * wstawia kształty do dokumentu tekstowego, * ustala cel wyznaczonego zadania w prostym ujęciu algorytmicznym, * wczytuje do gry tworzonej w Scratchu gotowe tło z pliku, * dodaje postać z biblioteki do projektu tworzonego w Scratchu, * buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie, * korzysta z bloków z kategorii **Pisak** do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka, * dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej, * wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie, * wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt **Album fotograficzny** i dodaje do niego zdjęcie z dysku, * tworzy prostą prezentacje multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia, * dodaje do prezentacji muzykę z pliku, * dodaje do prezentacji film z pliku, * podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z internetu, * omawia budowę okna programu Pivot Animator, * tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek, * uruchamia edytor postaci, * współpracuje w grupie podczas pracy nad wspólnymi projektami. | * ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu, * zmienia kolor tekstu, * wyrównuje akapit na różne sposoby, * umieszcza w dokumencie obiekt **WordArt** i formatuje go, * w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze, * ustawia styl tabeli, korzystając z szablonów dostępnych w programie Word, * dodaje obramowanie strony, * zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego, * zbiera dane niezbędne do osiągnięcia celu, * osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu w sposób algorytmiczny, * samodzielnie rysuje tło dla gry tworzonej w Scratchu, * ustala miejsce obiektu na scenie, korzystając z układu współrzędnych, * w budowanych skryptach zmienia grubość, kolor i odcień pisaka, * wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów, * zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu, * dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej, * zmienia układ obrazów w obiekcie **Album fotograficzny** w prezentacji multimedialnej, * dodaje do prezentacji obiekt **WordArt**, * dodaje przejścia między slajdami, * dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej, * ustawia odtwarzanie na wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji, * ustawia odtwarzanie w pętli muzyki wstawionej do prezentacji, * zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na **Automatycznie** lub **Po kliknięciu**, * dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe, * dodaje tło do animacji tworzonej w programie Pivot Animator, * tworzy nowe postaci w edytorze dostępnym w programie Pivot Animator i dodaje je do swoich animacji. | * wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu, * podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter, * sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia, * zmienia w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego kolor cieniowania komórek oraz ich obramowania, * formatuje tekst w komórkach tabeli, * zmienia wypełnienie i obramowanie kształtu wstawionego do dokumentu tekstowego, * zmienia obramowanie i wypełnienie obiektu **WordArt**, * analizuje problem i przedstawia różne sposoby jego rozwiązania, * wybiera najlepszy sposób rozwiązania problemu, * buduje w Scratchu skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy, * buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat, * dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie, * podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji, * formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie **Formatowanie**, * określa czas trwania przejścia slajdu, * określa czas trwania animacji na slajdach, * zapisuje prezentację multimedialną jako plik wideo, * zmienia wygląd dodatkowych elementów wstawionych do prezentacji, * w programie Pivot Animator tworzy animację składającą się z większej liczby klatek i przestawiającą postać podczas konkretnej czynności, * modyfikuje postać dodaną do projektu, * wykonuje rekwizyty dla postaci wstawionych do animacji. | * formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu, * używa w programie Word opcji **Pokaż wszystko** do sprawdzenia formatowania tekstu, * tworzy wcięcia akapitowe, * korzysta z narzędzia **Rysuj tabelę** do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli wstawionych do dokumentu tekstowego, * korzysta z narzędzi na karcie **Formatowanie** do podstawowej obróbki graficznej obrazów wstawionych do dokumentu tekstowego, * w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy, * dodaje drugi poziom do tworzonej siebie gry w Scratchu, * używa zmiennych podczas programowania, * buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne, * dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne, * umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej, * dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej, * korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint, * korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint, * zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przestawianej w prezentacji, * tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, tworząc dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących, * tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci. |

**Postępy ucznia oceniane są indywidualnie z uwzględnieniem zdolności oraz włożonej pracy**.

***Ocena może być za wykonanie pracy zdalnej przesłanej poprzez e-mail, platformę Classroom lub inny umówiony sposób, w określonym przez nauczyciela czasie.***

Ocenie podlegają następujące formy pracy ucznia:

* sprawdziany wiedzy i umiejętności, testy (obejmujące więcej niż 3 jednostki tematyczne),
* kartkówki (obejmujące do 3 jednostek tematyczny)
* prace pisemne,
* prace domowe,
* prace dodatkowe, ćwiczenia o wyższym stopniu trudności,
* aktywność na zajęciach,
* udział w konkursach informatycznych
* odpowiedzi ustne,
* karty pracy,
* zadania egzaminacyjne,
* projekty edukacyjne.

Nauczyciel informuje uczniów i rodziców na początku roku szkolnego o wymaganiach edukacyjnych niezbędnych do uzyskania poszczególnych ocen na koniec semestru i roku szkolnego; sposobach sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów oraz o trybie i warunkach uzyskania wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej.

Zasady oceniania:

1. Uczeń jest zobowiązany posiadać na zajęciach podręcznik (jeśli jest wymagany), lub inne przybory do tworzenia prac artystycznych, określone wcześniej przez nauczyciela.
2. Brak w/w uczeń zgłasza na początku zajęć, zanim nauczyciel zacznie sprawdzać pracę domową. Niezgłoszenie braku przygotowania jest równoznaczne z otrzymaniem oceny niedostatecznej. Brak przygotowania do zajęć nauczyciel zaznacza w dzienniku za pomocą znaku „np”.
3. Uczeń ma prawo do nieprzygotowania do zajęć lekcyjnych 2 razy (nie dotyczy zapowiedzianych wcześniej sprawdzianów i kartkówek):
4. Po dłuższej nieobecności w szkole (3 dni i więcej) uczeń ma prawo być nieprzygotowany do zajęć. W przypadku jedno- lub dwudniowej nieobecności wymaga się od ucznia przygotowania do zajęć. W przypadku każdej nieobecności uczeń jest zobowiązany niezwłocznie uzupełnić zaległe prace.
5. Przez nieprzygotowanie się do lekcji rozumie się:

- brak potrzebnych materiałów do wykonania pracy,

- brak pracy domowej,

- brak przygotowania do odpowiedzi, pisania niezapowiedzianej kartkówki.

1. W przypadku nieobecności trwającej ponad 1 tydzień nauki uczeń ma obowiązek uzupełnić braki ( w tym prace klasowe, sprawdziany czy kartkówki), w ciągu dwóch tygodni po powrocie do szkoły, w terminie wyznaczonym przez nauczyciela.

W przypadku nieusprawiedliwionego niedopełnienia przez ucznia tego obowiązku, otrzymuje on ocenę niedostateczną.

1. Ocenę z kartkówki uczeń może poprawić w terminie tygodnia od dnia otrzymania informacji o uzyskanej ocenie.
2. Ocena z poprawy pracy lub kartkówki jest wpisywana do dziennika jako kolejna i obydwie oceny są brane pod uwagę przy wystawianiu oceny końcowej na semestr lub koniec roku.
3. Uczeń może poprawiać ocenę jeden raz (nie dotyczy ocen niedostatecznych).
4. Uczeń ma obowiązek wykonywać wszelkie zadane prace. Powinny one być wykonane samodzielnie, zgodnie z poleceniem i wskazówkami nauczyciela. Wszelka pomoc od innych osób, kopiowanie i przepisywanie całości lub fragmentów tekstów z Internetu oraz innych dostępnych źródeł i przedstawianie jako własne, jest niedopuszczalne i równoznaczne z oceną niedostateczną lub uwagą w dzienniku lekcyjnym.
5. Uczeń może być oceniany za pracę na lekcji indywidualnie lub zespołowo.
6. Przez aktywność na lekcji rozumie się: częste zgłaszanie się na lekcji i udzielanie poprawnych odpowiedzi, rozwiązywanie zadań dodatkowych, aktywną pracę w grupach.
7. Aktywność ucznia na lekcji nagradzana jest „plusami”. Za pracę i aktywność podczas zajęć uczeń może otrzymać ocenę bardzo dobrą - za trzy plusy.
8. Brak aktywności, słaba aktywność na lekcji oceniana jest minusami.
9. Aktywność ucznia poza lekcjami nagradzana jest oceną w zależności od rodzaju i wyniku tej aktywności. Przy ustalaniu oceny z prac dodatkowych brane są pod uwagę możliwości ucznia, wkład pracy, pomysłowość, poprawność wykonania zadania.
10. Prace i zadania są oceniane według następującej skali:

0 – 29% - ocena niedostateczna

30% - 49% - ocena dopuszczająca

50% - 74% - ocena dostateczna

75% - 90% - ocena dobra

91% - 98% - ocena bardzo dobra

99% - 100% - ocena celująca

17. Podstawą do wystawienia oceny śródrocznej i rocznej ( końcoworocznej) jest średnia ważona. Przyjmuje się następujące wagi ocen:

| **Sposoby sprawdzania wiedzy i umiejętności** | **Waga oceny** |
| --- | --- |
| Ocena końcowa z I semestru (wpisywana do II sem.)  Test  Praca klasowa  Konkursy (od poziomu gminnego)  Praca na komputerze,,  \* Ocena z wagą 3 jest wpisywana w dzienniku kolorem czerwonym. | 3 |
| Kartkówka  \* Ocena z wagą 2 jest wpisywana w dzienniku kolorem zielonym. | 2 |
| Projekt edukacyjny  Praca na lekcji (np. karty pracy)  Aktywność  \* Ocena z wagą 1-2 jest wpisywana w dzienniku kolorem czarnym. | 1-2 |
| Praca domowa  Praca dodatkowa  \* Ocena z wagą 1 jest wpisywana w dzienniku kolorem **czarnym**. | 1 |

Średniej ważonej przyporządkowuje się następującą ocenę śródroczną i roczną:

| średnia | ocena |
| --- | --- |
| do 1,55 | niedostateczny |
| od 1,56 do 2,65 | dopuszczający |
| od 2,66 do 3,65 | dostateczny |
| od 3,66 do 4,65 | dobry |
| od 4,66 do 5,3 | bardzo dobry |
| 0d 5,31 | celujący\* |

\*Ocenę celującą otrzymuje również uczeń będący laureatem konkursu przedmiotowego (informatycznego) o zasięgu wojewódzkim lub ponadwojewódzkim lub finalista ogólnopolskiej olimpiady przedmiotowej.

18. Na dwa tygodnie przed klasyfikacją nauczyciel informuje ucznia o przewidywanej ocenie. Uczeń może poprawić ocenę śródroczną i roczną o stopień wyżej. W przypadku, gdy uczeń wyraża chęć uzyskania wyższej niż przewidywana oceny klasyfikacyjnej zobowiązany jest do:

- poinformowania o tym nauczyciela w ciągu trzech dni od uzyskania informacji o przewidywanej ocenie,

- napisania testu sprawdzającego wiedzę i umiejętności z materiału nauczania realizowanego w ciągu semestru lub roku.

19. Sprawdzian wiedzy i umiejętności obejmuje treści ujęte w przedmiotowych wymaganiach edukacyjnych na poszczególne oceny.

20. Uczeń, aby otrzymać wyższą ocenę, musi ze sprawdzianu uzyskać minimum 90% punktów możliwych do zdobycia.