

WYMAGANIA EDUKACYJNE KLASA 6

1. ZAKRES WYMAGAŃ EDUKACYJNYCH

Nr lekcji	Temat zajęć	Ocena	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:
1.	Logogryfy i krzyżówki	2	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela korzysta z edytora tekstu; wypełnia treścią tabelę wstawioną przez nauczyciela.
		3	<ul style="list-style-type: none"> wstawia tabelę w edytorze tekstu, wypełnia ją treścią i formatuje; tworzy listę numerowaną.
		4	<ul style="list-style-type: none"> modyfikuje obramowanie i cieniowanie komórek tabeli; wpisuje tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji.
		5	<ul style="list-style-type: none"> dba o czytelność i estetykę dokumentu (m.in. formatuje wpisany tekst, z rozmysłem rozmieszcza obiekty na stronie).
		6	<ul style="list-style-type: none"> wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań.
2.	Multimedialna instrukcja	2	<ul style="list-style-type: none"> tworzy prezentację.
		3	<ul style="list-style-type: none"> w podstawowym zakresie samodzielnie korzysta z programu do tworzenia prezentacji; tworzy prezentację zawierającą zrzuty ekranu.
		4	<ul style="list-style-type: none"> nagrywa narrację w edytorze dźwięku i dodaje ją do slajdów.
		5	<ul style="list-style-type: none"> tworzy film z prezentacji; dba o estetykę prezentacji; prezentuje efekty swojej pracy szerokiemu gronu odbiorców.
		6	<ul style="list-style-type: none"> wykazuje się kreatywnością w realizacji zadań.
3.	Ukryte liczby	2	<ul style="list-style-type: none"> korzysta w Scratchu z aplikacji do znajdowania elementu największego.
		3	<ul style="list-style-type: none"> omawia sposób ustawiania według wzrostu.
		4	<ul style="list-style-type: none"> dokonuje analizy prostego zadania.
		5	<ul style="list-style-type: none"> dokonuje analizy bardziej skomplikowanych zadań; opisuje metodę znajdowania minimum i maksimum w danym zbiorze.
		6	<ul style="list-style-type: none"> znajduje element najmniejszy i największy w danym zbiorze.

II półrocze

Nr lekcji	Temat zajęć	Ocena	Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:
1	Pomnóż!	2	<ul style="list-style-type: none"> opisuje zasady testu sprawdzającego znajomość tabliczki mnożenia.
		3	<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela projektuje w Scratchu test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia.
		4	<ul style="list-style-type: none"> na podstawie wskazówek w podręczniku projektuje w Scratchu test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia; korzysta z rozbudowanych bloków warunkowych.
		5	<ul style="list-style-type: none"> projektuje w Scratchu test sprawdzający znajomość tabliczki mnożenia; korzysta z komunikacji z użytkownikiem.
		6	<ul style="list-style-type: none"> rozbudowuje projekt według własnych pomysłów.
2	Orzeł czy reszka?	2	<ul style="list-style-type: none"> korzysta w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego: wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi.
		3	<ul style="list-style-type: none"> wpisuje proste formuły obliczeniowe z wykorzystaniem danych wprowadzonych do arkusza.
		4	<ul style="list-style-type: none"> przeprowadza losowania w arkuszu, symulując rzut monetą, korzysta z funkcji matematycznej LOS.ZAKR.
		5	<ul style="list-style-type: none"> korzysta z funkcji statystycznej LICZ.JEŻELI; kontroluje i sprawdza poprawność obliczeń; wykonuje wykres na podstawie otrzymanych danych.
		6	<ul style="list-style-type: none"> potrafi zaplanować samodzielnie doświadczenie losowe i opracować je obliczeniowo w arkuszu oraz przedstawić wyniki na wykresie i zinterpretować je.
3	Klatka za klatką	2	<ul style="list-style-type: none"> opisuje podstawowe funkcje programu Wick Editor;
		3	<ul style="list-style-type: none"> włącza możliwość tłumaczenia strony na wybrany język w przeglądarce Edge lub Chrome.
		4	<ul style="list-style-type: none"> tworzy animację na podstawie prostego rysunku.
		5	<ul style="list-style-type: none"> zmienia tempo kolejnych zmian obrazu, wykorzystując ustawienia edytora; powiela klatki animacji; wstawia tło animacji.
		6	<ul style="list-style-type: none"> wykazuje się pomysłowością, tworząc bardziej złożone animacje poklatkowe.

- uczniowie z orzeczeniem spełniają te same wymagania na poszczególne oceny, lecz nie pracują sami tylko z pomocą nauczyciela wspomagającego.

2. SPOSOBY SPRAWDZANIA WIEDZY I UMIEJĘTNOŚCI

- Uczeń wykonuje zadania na lekcji, za które jest oceniany.

3. KRYTERIA OCENIANIA BIERZĄCEGO

- Sprawdzenie wiedzy ucznia odbywa się podczas pracy na lekcji w formie praktycznej oraz odpowiedzi ustnej.

4. ZASADY PONOWNEGO USTALANIA STOPNIA

- Aby poprawić ocenę, uczeń powinien wykonać powtórnie najgorzej ocenione zadania (lub zadania podobnego typu) w trakcie prowadzonych w pracowni zajęć albo w domu, jeśli jest taka możliwość i można wierzyć, że dziecko będzie pracować samodzielnie.

5. WARUNKI I TRYB OTRZYMANIA WYŻSZEJ NIŻ PRZEWIDYWANA ROCZNEJ OCENY KLASYFIKACYJNEJ:

- Uzyskanie wyższych niż przewidywane rocznych ocen klasyfikacyjnych jest możliwe dla każdego ucznia, który wyrazi taką chęć i odbywa się w drodze rozmowy ucznia z nauczycielem nad poziomem spełnienia przez ucznia kryteriów na ocenę przewidywaną i wyższą, która może być uzupełniona wykonaniem przez ucznia wskazanych przez nauczyciela zadań.