

INFORMATYKA rok szkolny 2017/18

Wymagania i przedmiotowe zasady oceniania w kl. VII

Nauczyciel – mgr Jolanta Brzoźń

Program nauczania ogólnego Informatyki w klasach 4 – 6 szkoły podstawowej „Lubię to?” autorstwa Grażyny Koby

Podręcznik – wydawnictwo NOWA ERA nr dopuszczenia (847/4/2017)

Wymagania:

- zeszyt w kratkę, w którym zapisywane są tematy zajęć i najważniejsze wiadomości (zajęcia opierają się w głównej mierze na praktyce)
- przestrzeganie BHP podczas pracy przy komputerze

Ocenie podlegają:

- przygotowanie do zajęć
- umiejętność pracy w zespole
- aktywność na zajęciach, samodzielne myślenie, zaangażowanie
- stopień opanowania wiadomości i umiejętności wynikający z podstawy programowej:
- zadania praktyczne (samodzielność i poprawność wykonania ćwiczeń i prac)
- 1-2 kartkówki (na semestr)
- odpowiedzi ustne ucznia

Inne założenia

- o ocena semestralna nie jest średnią arytmetyczną ocen cząstkowych
- o w przypadku dłuższych zadań uczniowie mogą przechowywać efekty swojej pracy w komputerze i kontynuować zadanie na kolejnych zajęciach
- o nauczyciel może wyciągnąć wobec ucznia konsekwencje, gdy ten łamie lub nie przestrzega regulaminu szkolnej pracowni komputerowej (obniżenie oceny z zachowania)
- o Każdą negatywną ocenę uczeń ma szansę poprawić w terminie wyznaczonym przez nauczyciela.
- o Uczeń może poprawić ocenę semestralną (o jeden stopień), jeśli po wcześniejszych ustaleniach z nauczycielem poprawi wyznaczone oceny (za kartkówki, ćwiczenia na komputerze). Wyniki tej poprawy muszą dawać podstawy do podwyższenia oceny.

KRYTERIA OCEN

Lp	Ocena	Opanowanie umiejętności i aktywności	Posiadana wiedza
1	celująca	1. Uczeń potrafi samodzielnie: -wykonać zadania oraz spełnić wymagania wykraczające poza zakres materiału; -przygotować dodatkowe informacje na zajęcia. 2. Uczeń w czasie zajęć wykazuje postawę pełnego zaangażowania, jest pilny, pomaga innym w pracy, motywuje innych uczestników zajęć do pokonywania trudności. 3. Uczeń korzysta z różnych źródeł w zdobywaniu wiedzy, wykorzystuje umiejętności informatyczne na innych lekcjach.	Posiada wiedzę wykraczającą poza zakres materiału programowego.

2	bardzo dobra	<p>1. Uczeń potrafi samodzielnie:</p> <ul style="list-style-type: none"> -wykonać zleczone prace na komputerze; -zawsze skończyć rozpoczętą pracę. <p>2. Uczeń jest aktywny na lekcji, chętnie pracuje; jest systematyczny; zawsze przygotowany do zajęć.</p> <p>3. Uczeń opanował wszystkie wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; potrafi umiejętnie wykorzystać zdobytą wiedzę.</p>	Opanował materiał nauczania przewidziany programem
3	dobra	<p>1. Uczeń potrafi samodzielnie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonać większość zadań na lekcji. <p>2. Uczeń jest zaangażowany w czasie wykonywania zadań; przeważnie kończy rozpoczęte na lekcji zadania.</p> <p>3. Uczeń opanował wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; czasami korzysta z pomocy nauczyciela.</p>	Opanował materiał programowy w stopniu zadowalającym
4	dostateczna	<p>1. Uczeń potrafi samodzielnie:</p> <ul style="list-style-type: none"> -wykonać proste zadania za pomocą komputera. <p>2. Uczeń pracuje nie zawsze systematycznie; nie wykorzystuje swoich możliwości; nie wykazuje większego zainteresowania przedmiotem.</p> <p>3. Uczeń opanował podstawowe wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; wymaga pomocy nauczyciela w większości podejmowanych działań.</p>	Opanował podstawowe elementy wiadomości programowych pozwalające mu na rozumienie najważniejszych zagadnień
5	dopuszczająca	<p>1. Uczeń nie potrafi samodzielnie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wykonać zadania na komputerze. <p>2. Uczeń pracuje niechętnie i niesystematycznie; wykazuje niewielkie zainteresowanie przedmiotem.</p> <p>3. Uczniowi brak chęci do pogłębiania wiedzy; wymaga stałej pomocy podczas wykonywania zadań.</p>	Jego wiedza ma poważne braki
6	niedostateczna	<p>1. Uczeń nie potrafi nawet przy pomocy nauczyciela wykonać prostych poleceń wymagających stosowania podstawowych umiejętności.</p> <p>2. Uczeń nie wykazuje żadnego zainteresowania przedmiotem; bierze bierny udział w zajęciach.</p> <p>3. Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności zawartych w podstawie programowej.</p>	Braki w wiedzy są tak duże, że nie rokują one nadziei na ich usunięcie nawet przy pomocy n-la

WYMAGANIA PROGRAMOWE

<p style="text-align: center;">Komputer</p>	<p>Wiadomości. Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - opisuje wybrane zastosowania komputera - opisuje budowę komputera - omawia pamięci masowe - wyjaśnia pojęcia: program komputerowy, pamięć, system dwójkowy, bit, bajt, RAM, BIOS - opisuje rodzaje komputerów - wymienia urządzenia peryferyjne - opisuje najważniejsze funkcje programu komputerowego - wyjaśnia pojęcia: prawo autorskie i licencja na oprogramowanie - opisuje typy licencji na oprogramowanie - wyjaśnia pojęcia: „wirus”, „koń trojański” <p>Umiejętności. Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - obsługuje różne urządzenia multimedialne (np. nagrywa dźwięk i obraz) - stosuje zasady bezpiecznej pracy przy komputerze - instaluje i uruchamia programy komputerowe - kopiuje, przenosi i usuwa pliki i foldery - kompresuje i dekompresuje pliki i foldery - używa programów antywirusowych
<p style="text-align: center;">Grafika komputerowa</p>	<p>Wiadomości. Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wymienia podstawowe formaty plików graficznych - opisuje zasady pracy na warstwach edytora grafiki <p>Umiejętności. Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tworzy kompozycje z figur geometrycznych, fragmentów obrazów - umieszcza napisy na obrazach, korzystając z opcji warstw - modyfikuje fragmenty obrazów i całe obrazy - przekształca formaty plików graficznych - tworzy animacje - drukuje obrazy

<p style="text-align: center;">Internet</p>	<p>Wiadomości. Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wyjaśnia pojęcie „internet” - wymienia zasady bezpiecznego korzystania z internetu - wymienia zagrożenia związane z korzystaniem z internetu - wymienia zasady wykorzystywania zasobów umieszczonych w internecie - wymienia zasady komunikacji w internecie <p>Umiejętności Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - stosuje się do zasad bezpiecznego surfowania w internecie - wyszukuje informacje na zadany temat - pobiera informacje i pliki z różnych źródeł - ocenia pobrane informacje i pliki pod względem treści i formy, ich przydatność do wykorzystania w realizowanych zadaniach - stosuje złożone sposoby wyszukiwania informacji w internecie - porządkuje najczęściej odwiedzane strony internetowe - korzysta z różnych form komunikacji w internecie (m.in. komunikatory, fora, portale społecznościowe)
<p style="text-align: center;">Praca z dokumentem tekstowym</p>	<p>Wiadomości. Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wymienia zasady pracy z dokumentem tekstowym - wymienia rodzaje tabulatorów - opisuje i stosuje podstawowe zasady redagowania tekstu <p>Umiejętności Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - formatuje tekst: ustala atrybuty (czcionkę, pogrubienie, podkreślenie, przekreślenie, kursywę), ustawia wcięcia, interlinię - redaguje tekst - dostosowuje formatowanie tekstu do jego przeznaczenia - korzysta z gotowych szablonów, wbudowanych słowników - wstawia obraz w dokumencie tekstowym i wstawia obraz do dokumentu tekstowego z zachowaniem połączenia oraz omawia różnice między tymi dwiema metodami - korzysta z edytora równań
<p style="text-align: center;">Algorytmika i programowanie</p>	<p>Wiadomości. Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna pojęcia: „algorytm”, „specyfikacja problemu” - omawia etapy rozwiązywania problemu - zna podstawowe zasady prezentacji algorytmów w postaci schematów blokowych - wie, czym jest iteracja <p>Umiejętności Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zapisuje proste algorytmy w postaci listy kroków - prezentuje algorytmy liniowe, z warunkami i iteracyjne za pomocą listy kroków i schematu blokowego - zapisuje algorytmy z warunkami i iteracyjne w postaci programu komputerowego - pisze programy w języku Scratch - tworzy grę w języku Scratch

