

**INFORMATYKA**  
**rok szkolny 2019/2020**

**Wymagania programowe i przedmiotowe zasady oraz kryteria oceniania w klasach ósmych**

Nauczyciel – mgr Izabela Guzy

Program nauczania ogólnego Informatyki w klasach 7 – 8 szkoły podstawowej „Lubię to?” autorstwa Grażyny Koby

Podręcznik – „Lubię to!” – autor Grażyna Koba – wydawnictwo NOWA ERA nr dopuszczenia 847/5/2018

**Zasady oceniania**

1. Podstawą do wystawienia z informatyki oceny za pierwsze półrocze oraz oceny rocznej jest średnia ważona liczona dla wszystkich ocen zaplanowanych w danym półroczu. W przypadku braku którejkolwiek z ocen, nauczyciel do średniej ważonej liczy 0. (Wyjątek jest przedstawiony w p.6).
2. Każdej wystawianej ocenie przyporządkowuje się liczbę naturalną, oznaczając jej wagę (istotność) w hierarchii ocen.
3. Wagi ocen za poszczególne formy aktywności na lekcjach przedstawiają się następująco:

Forma aktywności	częstotliwość oceniania	waga oceny
ćwiczenia realizowane na lekcji (przykład proponowany przez n-la to poziom oceny <b>bardzo dobrej</b> , na celujący trzeba się wykazać twórczą inwencją)	na bieżąco	1
niezapowiedziane kartkówki z ostatniego tematu (max ocena <b>bardzo dobra</b> )	według potrzeb	2
zapowiedziane sprawdziany praktyczne i teoretyczne (po zakończeniu działu)	zawsze po zakończeniu działu	4
ćwiczenia dodatkowe (ocena <b>bardzo dobra</b> jest wystawiana za trzy poprawne wykonane ćwiczenia dodatkowe wykonywane przez ucznia, który wcześniej ukończył bieżącą pracę na lekcji)	na bieżąco	3
zeszyt przedmiotowy	raz w półroczu	4

4. Ocenę roczną wystawia się na podstawie ocen uzyskanych przez ucznia w II półroczu oraz oceny za I półrocze liczonej jako ocena częściowa z wagą 6.
5. **Uczeń ubiegający się śródroczną lub końcoworoczną ocenę celującą:**
  - a. **nie może mieć jakichkolwiek brakujących ocen częściowych,**
  - b. **ze sprawdzianów musi mieć ocenę bardzo dobrą,**
  - c. **musi mieć całkowicie uzupełniony zeszyt przedmiotowy,**
  - d. **w wyznaczonych terminach musi przedłożyć rzetelnie, bezbłędnie wykonane prace dodatkowe,** których w I półroczu będzie 3 (w październiku, listopadzie i grudniu), a w II – 4 (w lutym, marcu, kwietniu i maju).
6. W odniesieniu do oceny bardzo dobrej, dopuszcza się brak jednej oceny częściowej z ćwiczenia na lekcji – obowiązkowo trzeba uzupełnić oceny ze sprawdzianów i kartkówek – musi to być ocena co najmniej dobra. Ocenę co najmniej dobrą musi również uzyskać za prowadzenie zeszytu przedmiotowego.

7. Każdą ocenę uczeń może poprawić oraz brakującą uzupełnić w terminie nie dłuższym niż **4 tygodnie**. W szczególnych sytuacjach losowych dokonywane są inne ustalenia.
8. Za w pełni uzupełniony zeszyt przedmiotowy uczeń otrzymuje ocenę celującą. Braki powodują obniżenie oceny – ustala się ją według ogólnie przyjętej skali procentowej.
9. **Uczeń ma prawo ubiegać się o podwyższenie (o jeden stopień) przewidywanej oceny śródrocznej i końcowej ale tylko w przypadku, gdy spełni następujące warunki:**
  - a. prezentuje pozytywną postawę ucznia i stosunek do obowiązków szkolnych,
  - b. w trakcie roku szkolnego w wyznaczonym terminie poprawiał ewentualne oceny niedostateczne ze sprawdzianów,
  - c. z tytułu usprawiedliwionej nieobecności uregulował w terminie wszystkie zaległości,
  - d. posiada uzupełniony co najmniej na poziomie oceny „dobry” zeszyt przedmiotowy.
  - e. w przypadku chęci poprawy oceny bardzo dobrej na celującą spełnił warunki opisane w p. 5 a, b, c, d
10. Indywidualnie z każdym wnioskującym uczniem nauczyciel ustala, jak przebiegać będzie procedura poprawy oceny. **Wyniki poprawy muszą dawać podstawę do podwyższenia oceny.**
11. Średniej ważonej przyporządkowuje się ocenę szkolną następująco:

średnia	ocena
od 5,51	celujący
od 4,51 do 5,50	bardzo dobry
od 3,51 do 4,50	dobry
od 2,51 do 3,50	dostateczny
od 1,51 do 2,50	dopuszczający
poniżej 1,50	niedostateczny

12. Przy zapisie ocen cząstkowych dopuszcza się stosowanie znaków „+” i „-” przyporządkowując im odpowiednie wartości według skali:

ocena	6	5+	5	-5	4+	4	-4	3+	3	-3	2+	2	-2	1+	1	nieobecny
wartość	6	5,5	5	4,75	4,5	4	3,75	3,5	3	2,75	2,5	2	1,75	1,5	1	0

Skala procentowa (sprawdziany i zeszyt)

- 100% - celujący
- 99% - 90% - bardzo dobry
- 89% - 75% - dobry
- 74% - 50% - dostateczny
- 49% - 30% - dopuszczający
- 29% - 0% - niedostateczny

**KRYTERIA OCEN**

<b>L.p.</b>	<b>Ocena</b>	<b>Opanowanie umiejętności i aktywności</b>	<b>Posiadana wiedza</b>
1	celująca	<p>1. Uczeń potrafi samodzielnie i twórczo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wykonać zadania wykraczając poza zakres materiału,</li> <li>- przygotować dodatkowe informacje na zajęcia.</li> </ul> <p>2. W czasie zajęć wykazuje postawę pełnego zaangażowania, jest pilny, pomaga innym w pracy, motywuje innych uczestników zajęć do pokonywania trudności.</p> <p>3. Korzysta z różnych źródeł w zdobywaniu wiedzy, wykorzystuje umiejętności informatyczne na innych lekcjach.</p>	Posiada wiedzę wykraczającą poza zakres materiału programowego.
2	bardzo dobra	<p>1. Uczeń potrafi samodzielnie:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- wykonać zlecone prace na komputerze;</li> <li>- zawsze skończyć rozpoczętą pracę.</li> </ul> <p>2. Jest aktywny na lekcji, chętnie pracuje; jest systematyczny; zawsze przygotowany do zajęć.</p> <p>3. 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 wykonać większość zadań na lekcji.</p> <p>2. Jest zaangażowany w czasie wykonywania zadań; przeważnie kończy rozpoczęte na lekcji zadania.</p> <p>3. 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 wykonać proste zadania za pomocą komputera.</p> <p>2. Nie zawsze pracuje systematycznie; nie wykorzystuje swoich możliwości; nie wykazuje większego zainteresowania przedmiotem.</p> <p>3. 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 wykonać zadania na komputerze.</p> <p>2. Pracuje niechętnie i niesystematycznie; wykazuje niewielkie zainteresowanie przedmiotem.</p> <p>3. Brak mu 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. Nie wykazuje żadnego zainteresowania przedmiotem; bierze bierny udział w zajęciach.</p> <p>3. 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

### Uczeń:

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów:
  - wyjaśnia, czym jest algorytm,
  - wskazuje specyfikację problemu (dane, wyniki),
  - przedstawia algorytm w postaci listy kroków oraz schematu blokowego,
  - tłumaczy, na czym polega sytuacja warunkowa w algorytmie,
  - wyjaśnia, na czym polega iteracja (powtarzanie),
  - oblicza największy wspólny dzielnik, wykorzystując algorytm Euklidesa,
  - wskazuje największą liczbę w zbiorze, stosując algorytm wyszukiwania,
  - porządkuje elementy w zbiorze metodą wybierania, połowienia i zliczania,
  - wskazuje różnice pomiędzy kompilatorem a interpreterem,
  - omawia możliwości wykorzystania arkusza kalkulacyjnego w różnych dziedzinach.
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera oraz innych urządzeń cyfrowych:
  - buduje skrypty w programie Scratch,
  - korzysta ze zmiennych w skryptach tworzonych w programie Scratch,
  - stosuje sytuacje warunkowe w skryptach tworzonych w programie Scratch,
  - wykorzystuje iteracje w skryptach tworzonych w programie Scratch,
  - w programie Scratch buduje skrypt realizujący algorytm Euklidesa,
  - w programie Scratch tworzy skrypt wyszukujący największą liczbę ze zbioru,
  - buduje nowe bloki (procedury) w skryptach tworzonych w programie Scratch,
  - wyjaśnia, czym jest arkusz kalkulacyjny, wiersz, kolumna i komórka tabeli,
  - wskazuje adres komórki oraz zakres komórek w arkuszu kalkulacyjnym,
  - samodzielnie buduje formuły do wykonywania prostych obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym,
  - stosuje formuły wbudowane w program do wykonywania obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym,
  - kopiuje formuły, stosując adresowanie względne, bezwzględne oraz mieszane,
  - sprawdza warunek logiczny w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z funkcji JEŻELI,
  - dodaje oraz usuwa wiersze i kolumny w tabeli arkusza kalkulacyjnego,
  - zmienia szerokość kolumn i wysokość wierszy tabeli arkusza kalkulacyjnego,
  - zmienia wygląd komórek w arkuszu kalkulacyjnym,
  - dodaje i formatuje obramowanie komórek tabeli arkusza kalkulacyjnego,
  - scala ze sobą wiele komórek tabeli arkusza kalkulacyjnego,
  - wykorzystuje funkcję zawijania tekstu, aby zmieścić w jednej komórce dłuższe teksty,
  - zmienia format danych wpisanych do komórek arkusza kalkulacyjnego,
  - przedstawia na wykresie dane zebrane w tabeli arkusza kalkulacyjnego,
  - wstawia do dokumentu tekstowego tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego,
  - wyjaśnia, czym jest mechanizm OLE,

- odróżnia obiekt osadzony od obiektu połączonego,
  - korzysta z algorytmów liniowego, warunkowego oraz iteracyjnego podczas pracy w arkuszu kalkulacyjnym,
  - sortuje dane w tabeli arkusza kalkulacyjnego w określonym porządku,
  - wyświetla tylko wybrane dane w tabeli arkusza kalkulacyjnego, korzystając z funkcji filtrowania,
  - opisuje budowę znaczników języka HTML,
  - omawia strukturę pliku HTML,
  - tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją do pliku,
  - formatuje tekst na stronie internetowej utworzonej w języku HTML,
  - dodaje obrazy, hiperłącza, wypunktowania oraz table do strony internetowej utworzonej w języku HTML,
  - wyjaśnia, czym jest system zarządzania treścią (CMS),
  - wykorzystuje tzw. chmurę do przechowywania swoich plików oraz udostępniania ich innym,
  - wyjaśnia, czym jest prezentacja multimedialna i jakie ma zastosowania,
  - opisuje cechy dobrej prezentacji multimedialnej,
  - przedstawia określone zagadnienia w postaci prezentacji multimedialnej,
  - dodaje do utworzonej prezentacji multimedialnej przejścia oraz animacje,
  - wykorzystuje możliwość nagrywania zawartości ekranu do przygotowania np. samouczka.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi:
- korzysta z różnych urządzeń peryferyjnych,
  - wyszukuje w internecie informacje i inne rodzaje danych (obrazy, muzykę, filmy),
  - prawidłowo nazywa programy, narzędzia i funkcje, z których korzysta,
  - wyjaśnia działanie narzędzi, z których korzysta.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych:
- współpracuje z innymi, wykonując złożone projekty,
  - określa etapy wykonywania złożonego projektu grupowego,
  - wysyła i odbiera pocztę elektroniczną,
  - selekcjonuje i krytycznie ocenia informacje znalezione w internecie,
  - omawia najważniejsze wydarzenia w historii rozwoju komputerów, Internetu i oprogramowania.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa:
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
  - wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie,
  - przestrzega licencji na oprogramowanie i materiały pobrane z internetu,
  - przestrzega zasad etycznych, korzystając z komputera i internetu,
  - dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu,
  - przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu,
  - przestrzega zasad netykiety.