

PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA Z INFORMATYKI W KLASIE VIII

Nauczyciel – Danuta Ciesielska
Przedmiot - informatyka
Klasy VIII c

Rok szkolny 2020/2021

Wymagania:

- zeszyt w kratkę
- przestrzeganie BHP podczas pracy przy komputerze

Założenia ogólne:

- jeżeli uczeń opuścił zaliczenie z przyczyn losowych to powinien je nadrobić w ciągu trzech tygodni od dnia powrotu do szkoły;
- w przypadku dłuższych zadań uczniowie mogą przechowywać efekty swojej pracy w komputerze i kontynuować zadanie na kolejnych zajęciach
- nauczyciel może wyciągnąć wobec ucznia konsekwencje, gdy ten łamie lub nie przestrzega regulaminu szkolnej pracowni komputerowej (obniżenie oceny z zachowania)
- istnieje możliwość poprawy oceny częściowej z przedmiotu, w terminie trzech tygodni od daty jej otrzymania;
- uczniowie są oceniani za wiadomości i umiejętności posługiwania się komputerem w rozwiązywaniu zadań z zakresu podstawy programowej.
- uczeń może poprawić proponowaną ocenę na koniec roku szkolnego, przystępując do sprawdzianu wiedzy i umiejętności z zakresu materiału przerobionego na danym poziomie edukacyjnym, w wyznaczonym przez nauczyciela terminie;
- w przypadku otrzymania oceny niedostatecznej na I semestr uczeń jest zobowiązany poprawić ją w II semestrze, w wyznaczonym przez nauczyciela terminie;
- uczeń otrzymuje ustny komentarz do wystawionej oceny

Formy aktywności

Ocenie podlegają:

- przygotowanie do zajęć
- aktywność na zajęciach, samodzielne myślenie, zaangażowanie
- zadania praktyczne (samodzielność i poprawność wykonania ćwiczeń i prac)
- odpowiedzi ustne ucznia

Narzędzia pomiaru

Częstotliwość oceniania:

- zapisywanie dokumentów – 1 raz w semestrze
- posługiwanie się narzędziami arkusza kalkulacyjnego – 2 razy w semestrze
- znajomość zasad bezpiecznego korzystania z Internetu - 2 razy w semestrze
- posługiwanie się narzędziami programu do tworzenia prezentacji multimedialnych – 2 razy w semestrze
- programowanie w Scratchu – 2 razy w semestrze

ZASADY USTALANIA OCENY OKRESOWEJ I ROCZNEJ

Ocenę roczną wystawia się na podstawie ocen uzyskanych przez ucznia w II i I semestrze .
W pierwszej kolejności bierze się pod uwagę umiejętności praktycznego posługiwania się wiedzą z zakresu obsługi programów.

KRYTERIA OCENIANIA Z INFORMATYKI

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	1. Uczeń potrafi samodzielnie: -wykonać zlecone prace na komputerze; -zawsze skończyć rozpoczętą pracę. 2. Uczeń jest aktywny na lekcji, chętnie pracuje; jest systematyczny; zawsze przygotowany do zajęć. 3. Uczeń opanował wszystkie wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; potrafi umiejętnie wykorzystać zdobytą wiedzę.	Opanował materiał nauczania przewidziany programem
3	dobra	1. Uczeń potrafi samodzielnie: - wykonać większość zadań na lekcji. 2. Uczeń jest zaangażowany w czasie wykonywania zadań; przeważnie kończy rozpoczęte na lekcji zadania. 3. Uczeń opanował wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; czasami korzysta z pomocy nauczyciela.	Opanował materiał programowy w stopniu zadowalającym
4	dostateczna	1. Uczeń potrafi samodzielnie: -wykonać proste zadania za pomocą komputera. 2. Uczeń pracuje nie zawsze systematycznie; nie wykorzystuje swoich możliwości; nie wykazuje większego zainteresowania przedmiotem. 3. Uczeń opanował podstawowe wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; wymaga pomocy nauczyciela w większości podejmowanych działań.	Opanował podstawowe elementy wiadomości programowych pozwalające mu na rozumienie najważniejszych zagadnień
5	dopuszczająca	1. Uczeń nie potrafi samodzielnie: - wykonać zadania na komputerze. 2. Uczeń pracuje niechętnie i niesystematycznie; wykazuje niewielkie zainteresowanie przedmiotem. 3. Uczniowi brak chęci do pogłębiania wiedzy; wymaga stałej pomocy podczas wykonywania zadań.	Jego wiedza ma poważne braki
6	niedostateczna	1. Uczeń nie potrafi nawet przy pomocy nauczyciela wykonać prostych poleceń wymagających stosowania	Braki w wiedzy są tak duże, że nie rokują one nadziei na ich usunięcie

	<p>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>	nawet przy pomocy n-la
--	---	------------------------

Wymagania edukacyjne po klasie ósmej

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 tabele 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