

PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA Z INFORMATYKI W KLASIE VII

Nauczyciel – Danuta Ciesielska
Przedmiot - informatyka
Klasy VII b

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 programu graficznego – 2 razy w semestrze
- znajomość zasad bezpiecznego korzystania z Internetu - 2 razy w semestrze
- posługiwanie się narzędziami edytora tekstu– 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 siódmej

Uczeń:

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów:
 - wymienia dziedziny, w których wykorzystuje się komputery,
 - opisuje sposoby reprezentowania danych w komputerze,
 - wymienia etapy rozwiązywania problemów,
 - wyjaśnia, czym jest algorytm,
 - buduje algorytmy do rozwiązywania problemów,
 - przedstawia algorytm w postaci listy kroków,
 - przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego.
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych:
 - opisuje rodzaje grafiki komputerowej,
 - wymienia formaty plików graficznych,
 - tworzy kompozycje graficzne w edytorze grafiki,
 - wykonuje zdjęcia i poddaje je obróbce,
 - tworzy dokumenty komputerowe różnego typu i zapisuje je w plikach w różnych formatach,
 - wykonuje podstawowe operacje na plikach i folderach (kopiowanie, przenoszenie, usuwanie, zmiana nazwy),
 - porządkuje pliki w folderach,
 - sprawdza rozmiar pliku lub folderu,
 - wyszukuje w sieci informacje i inne materiały niezbędne do wykonania zadania,
 - wyjaśnia, co to znaczy programować,
 - buduje skrypty w języku Scratch, wykorzystując gotowe bloki,
 - stosuje pętlę powtórzeniową w tworzonych programach,
 - stosuje sytuację warunkową w tworzonych programach,
 - wykorzystuje zmienne podczas programowania,
 - tworzy procedury z parametrami i bez parametrów,
 - pisze i formatuje tekst w dokumencie tekstowym,
 - umieszcza w dokumencie tekstowym obrazy oraz symbole i formatuje je,
 - łączy ze sobą teksty w edytorze tekstu.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi:
 - korzysta z różnych urządzeń peryferyjnych,
 - wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa i jakie pełni funkcje,
 - wyszukuje w internecie informacje i dane różnego rodzaju (tekst, 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,
 - wie do czego służy poczta elektroniczna,
 - selekcjonuje i ocenia krytycznie informacje znalezione w Internecie.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa:
 - przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
 - wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie,
 - przestrzega postanowień 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,
- wie, czym jest netykieta, i przestrzega jej zasad, korzystając z Internetu.