

# INFORMATYKA

## rok szkolny 2020/2021

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

Nauczyciel – mgr Jolanta Kiwic

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

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

Podręcznik – wydawnictwo NOWA ERA nr dopuszczenia (847 /1/2017)

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 (na bieżąco)
- stopień opanowania wiadomości i umiejętności wynikający z podstawy programowej:
- zadania praktyczne (samodzielność i poprawność wykonania ćwiczeń i prac) ( na bieżąco)
- 1-2 kartkówki (w półroczu)
- odpowiedzi ustne ucznia

Inne założenia

- o ocena półroczna, roczna 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 półroczną, roczną (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

L.p.	Ocena	Opanowanie umiejętności i aktywności	Posiadana wiedza
1	celująca	1. Uczeń potrafi samodzielnie i twórczo: - wykonać zadania wykraczając poza zakres materiału, - przygotować dodatkowe informacje na zajęcia.	Posiada wiedzę wykraczającą poza zakres materiału programowego.

		<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>	
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 roszą 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 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,
  - selekcionuje 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.