

PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA Z INFORMATYKI

Nauczyciel – Danuta Ciesielska
Przedmiot - informatyka
Klasy - IV a, IV b, Va, VI a VII a, VII b

Rok szkolny 2023/2024

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;
- sprawdzone i ocenione prace pisemne są udostępniane uczniowi i jego rodzicom (prawnym opiekunom) przez nauczyciela w możliwie najszybszym terminie w formie: wglądu na terenie szkoły, wykonania fotografii pracy, lub przekazania kopii pracy pisemnej;
- 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 w semestrze:

Zagadnienia	Kl. IV	KL. V	KL. VI	KL VII	KL VIII
zapisywanie dokumentów	1x	1x			
posługiwanie się narzędziami programu graficznego	2x	2x	2x	2x	1x
znajomość zasad bezpiecznego korzystania z Internetu	1x	1x	1x	1x	1x
posługiwanie się narzędziami edytora tekstu	2x	2x	2x	2x	2x

posługiwanie się narzędziami prezentacji multimedialnej		1x		2x	1x
programowanie w Scratchu	2x	2x	2x		
tworzenie strony internetowej				1x	1x
posługiwanie się narzędziami arkusza kalkulacyjnego			2x	2x	2x
Programowanie w języku Python					2x

ZASADY USTALANIA OCENY OKRESOWEJ I ROCZNEJ

Ustalając ocenę na koniec semestru brane są pod uwagę wszystkie oceny zdobyte przez ucznia. W pierwszej kolejności bierze się pod uwagę umiejętności praktycznego posługiwania się wiedzą z zakresu obsługi programów.

KRYTERIA OCENIANIA Z INFORMATYKI

L.p.	Ocena	Opanowanie umiejętności i aktywności	Posiadana wiedza
1	celująca	<ol style="list-style-type: none"> 1. Uczeń potrafi samodzielnie: <ul style="list-style-type: none"> -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. 4. Uczeń bierze udział w konkursach i olimpiadach. 	Posiada rozległą wiedzę z zakresu podstawy programowej i potrafi ją zastosować podczas rozwiązywania problemów
2	bardzo dobra	<ol style="list-style-type: none"> 1. Uczeń potrafi samodzielnie: <ul style="list-style-type: none"> -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	<ol style="list-style-type: none"> 1. Uczeń potrafi samodzielnie: <ul style="list-style-type: none"> - 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	<ol style="list-style-type: none"> 1. Uczeń potrafi samodzielnie: <ul style="list-style-type: none"> -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 	Opanował podstawowe elementy wiadomości programowych pozwalające mu na rozumienie najważniejszych zagadnień

		podjęmowanych działań.	
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 podstawowych umiejętności. 2. Uczeń nie wykazuje żadnego zainteresowania przedmiotem; bierze bierny udział w zajęciach. 3. Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności zawartych w podstawie programowej.	Braki w wiedzy są tak duże, że nie rokują one nadziei na ich usunięcie nawet przy pomocy n-la

Wymagania edukacyjne po klasie czwartej

Uczeń:

- zna regulamin pracowni komputerowej
- wymienia zasady BHP
- omawia budowę komputera
- wymienia i rozróżnia urządzenia wejścia i wyjścia
- zna pojęcie pliku i folderu
- zna zastosowanie narzędzi programu Paint
- wymienia korzyści płynące z korzystania z Internetu
- wymienia zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu
- zna zasady bezpiecznego korzystania z Internetu
- podstawowe skróty klawiszowe
- zna pojęcie „edytor tekstu”
- zna podstawowe zasady edytorskie dotyczące składni tekstu, odstępu po znakach itp.
- wskazuje ikony służące do zastosowania wybranego formatu tekstu bądź akapitu
- tworzy prosty program w języku Scratch
- wykorzystuje polecenia z kategorii „Ruch”, „Kontrola”, „Zdarzenia”, „Czujniki”, „Wygląd”, „Wyrażenia” do pracy z programem.

Wymagania edukacyjne po klasie piątej

Uczeń:

- tworzy rysunki wykorzystując wszystkie możliwości programu graficznego Paint,
- tworzy dokumenty tekstowe,
- wymienia zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,
- posługuje się narzędziami prezentacji multimedialnej
- umieszcza na slajdach teksty, obrazy, dźwięki i filmy,
- zapisuje efekty pracy w wyznaczonym miejscu,
- porządkuje zasoby w komputerze
- właściwie interpretuje komunikaty komputera i prawidłowo na nie reaguje,
- wykorzystuje pomoc dostępną w programach,
- właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
- wyszukuje w Internecie obrazy i wykorzystuje je w swoich projektach,
- porządkuje na dysku twardym komputera obrazy pobrane z Internetu,
- zapisuje tworzone projekty w różnych formatach.
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
- stosuje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu,
- przestrzega praw autorskich, wykorzystując materiały pobrane z Internetu.

Wymagania edukacyjne po klasie siódmej

Uczeń:

- zna budowę zestawu komputerowego,
- zna zasady działania sieci komputerowej,
- wymienia formaty plików graficznych,
- tworzy kompozycje graficzne w edytorze grafiki,
- posługuje się narzędziami programu graficznego GIMP,
- tworzy proste animacje i kolaże w programie GIMP
- tworzy dokumenty komputerowe różnego typu i zapisuje je w plikach w różnych formatach,
- wykonuje podstawowe operacje na plikach i folderach
- posługuje się narzędziami prezentacji multimedialnej
- umieszcza na slajdach teksty, obrazy, dźwięki i filmy,
- formatuje dokumenty tekstowe według wzoru
- posługuje się narzędziami edytora tekstu przy wykonywaniu tekstów użytkowych
- 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.

Wymagania edukacyjne po klasie ósmej

Uczeń:

- 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,
- przedstawia na wykresie dane zebrane w tabeli arkusza kalkulacyjnego,
- wstawia do dokumentu tekstowego tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego,
- opisuje budowę znaczników języka HTML,
- omawia strukturę pliku HTML,
- tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją do pliku,
- 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,
- zna podstawy języka programowania,
- pisze proste programy w języku Python
- przestrzega zasad etycznych, korzystając z komputera i Internetu,
- dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z Internetu,