

Przedmiotowy system oceniania - wymagania edukacyjne z Informatyki w klasie VIII

szkoły podstawowej w Zespole Szkół w Zembrzycach

opracowany na podstawie ustawy z dnia 7 września 1991 r. o systemie oświaty (Dz.U. 1991 Nr 95 poz. 425) późniejszymi zmianami (w tym Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 22 lutego 2019 r. w sprawie oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy w szkołach publicznych)

Ma on na celu:

- informowanie ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych i o postępach w tym zakresie,
- udzielanie uczniowi pomocy w nauce poprzez przekazanie uczniowi informacji o tym, co zrobił dobrze i jak powinien się dalej uczyć,
- udzielanie wskazówek do samodzielnego planowania własnego rozwoju,
- motywowanie ucznia do dalszych postępów w nauce,
- dostarczanie rodzicom i nauczycielom informacji o postępach i trudnościach w nauce ucznia oraz o szczególnych uzdolnieniach ucznia

Uczniowie będą uzyskiwać oceny:

- Prac pisemnych – jedno zadanie klasowe w półroczu z materiału utrwalonego, zapowiedziane min. tydzień wcześniej, ok. trzech niezapowiedzianych sprawdzianów (kartkówek) w półroczu z trzech ostatnich lekcji.
- Indywidualnych wypowiedzi,
- Indywidualnych prac
- Aktywności na lekcjach

Przy klasyfikacji śródrocznej (rocznej) uwzględniać będą estetykę i systematyczność prowadzonych notatek, oraz zaangażowanie w wykonywanie zadań w postaci pracy i współpracy w grupach.

Z uwagi na dysponowanie jedną godziną tygodniowo dla realizacji zagadnień informatyki dopuszczam możliwość jednego nieprzygotowania z przedmiotu w półroczu. Poprawa oceny niedostatecznej możliwa jest w terminie dwóch tygodni.

Kryteria oceny uczniów ukierunkowane są przede wszystkim na zakres realizacji przez uczniów celów wychowawczych:

- czynne uczestniczenie w zajęciach, wykazywanie pozytywnej motywacji do przedmiotu,
- umiejętność samodzielnego wykonywania zadań, mobilizowanie kolegów do aktywności,

Następnym kryterium jest stopień realizacji celów kształcących:

- umiejętności obserwacji zjawisk, sytuacji,
- osiągnięcia w zakresie twórczości praktycznej, ćwiczeń

Trzecim kryterium oceny są osiągnięcia uczniów w zakresie opanowania wiedzy, za pomocą:

- indywidualnych wypowiedzi,
- prac pisemnych

POZIOM WYMAGAŃ WYKRACZAJĄCY

Na ocenę celującą uczeń powinien:

- ☞ realizować materiał programowy na poziomie bardzo dobrym
- ☞ wykazywać daleko idącą inicjatywę – ponadobowiązkowość
- ☞ analizować zalety i zagrożenia, jakie niesie komputeryzacja życia
- ☞ wykazywać się niekonwencjonalnymi, twórczymi rozwiązaniami postawionych zadań
- ☞ brać udział w konkursach
- ☞ przestrzegać bezwzględnie regulaminu pracowni

POZIOM WYMAGAŃ DOPEŁNIAJĄCY

Na ocenę bardzo dobrą uczeń:

- ☞ wykorzystuje narzędzie Kontakty do zapisywania często używanych adresów poczty elektronicznej,
- ☞ udostępnia dokumenty utworzone w usłudze OneDrive koleżankom i kolegom oraz współpracuje z nimi podczas edycji dokumentów,
- ☞ zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie,
- ☞ zmienia kolory kart arkuszy w skoroszycie,
- ☞ wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z Formatowania warunkowego,
- ☞ stosuje Sortowanie niestandardowe, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów,
- ☞ tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny,
- ☞ dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych,
- ☞ tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową,
- ☞ buduje w Scratchu skrypty wyszukujące najmniejszą i największą liczbę w danym zbiorze,
- ☞ buduje w Scratchu skrypt wyszukujący określoną liczbę w danym zbiorze,
- ☞ samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,
- ☞ zmienia stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty,
- ☞ tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy.

POZIOM WYMAGAŃ ROZSZERZAJĄCY

Na ocenę dobrą uczeń:

- ✎ wysyła wiadomość e-mail do wielu odbiorców, korzystając z opcji Do wiadomości oraz Ukryte do wiadomości,
- ✎ korzysta z narzędzi programu MS Teams do pracy na lekcjach (Kalendarz, Notes zajęć, Zadania),
- ✎ dodaje obrazy do dokumentów utworzonych bezpośrednio w usłudze OneDrive,
- ✎ dodaje nowe arkusze do skoroszytu,
- ✎ kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszyście,
- ✎ sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku,
- ✎ wykorzystuje formuły SUMA oraz ŚREDNIA do wykonywania obliczeń,
- ✎ dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego,
- ✎ buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty,
- ✎ buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty,
- ✎ wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń,
- ✎ wykorzystuje blok decyzyjny z napisami „jeżeli” i „to” lub „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie” do wykonywania poleceń w zależności od tego, czy określony warunek został spełniony,
- ✎ wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki,
- ✎ udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,
- ✎ podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi,
- ✎ wykorzystuje w programie GIMP narzędzie **Rozmycie Gaussa**, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu.

POZIOM WYMAGAŃ PODSTAWOWY

Na ocenę dostateczną uczeń:

- ✎ stosuje zasady netykiety podczas korzystania z poczty elektronicznej,
- ✎ przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas komunikacji w internecie,
- ✎ przestrzega zasad współpracy w sieci,
- ✎ tworzy dokumenty bezpośrednio w usłudze OneDrive,
- ✎ zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego,
- ✎ wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie,
- ✎ tworzy formuły, korzystając z adresów komórek,
- ✎ formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego,
- ✎ współpracuje nad dokumentem z innymi członkami zespołu w tym samym czasie,
- ✎ tworzy w Scratchu własne tło sceny,
- ✎ tworzy w Scratchu własne duszki,
- ✎ buduje w Scratchu skrypty zmieniające wygląd duszka po jego kliknięciu,
- ✎ buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym,
- ✎ wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki,
- ✎ zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,
- ✎ wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP,
- ✎ dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć,
- ✎ kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw.

POZIOM WYMAGAŃ KONIECZNY

Na ocenę dopuszczającą uczeń:

- ✎ tworzy i wysyła wiadomość e-mail,
- ✎ komunikuje się ze znajomymi, korzystając z programu MS Teams,
- ✎ umieszcza własne pliki w usłudze OneDrive lub innej chmurze,
- ✎ tworzy foldery w usłudze OneDrive,
- ✎ wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego typu,
- ✎ zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego,
- ✎ formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym,
- ✎ wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły,
- ✎ wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego,
- ✎ tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy,
- ✎ wykorzystuje blok z napisami „zapytaj” oraz „i czekaj” do wprowadzania danych i nadawania wartości zmiennym,
- ✎ tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony <https://scratch.mit.edu>,
- ✎ tworzy proste obrazy w programie GIMP,
- ✎ zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP.

zdarza mu się:

- ✎ wypowiedź chaotyczna, brak spójności
- ✎ niestosowanie terminologii specjalistycznej lub stosowanie niewłaściwe

Ocenę niedostateczną otrzyma uczeń, który:

- nie opanował minimum umiejętności
- nie okazał pozytywnej motywacji do przedmiotu
- nie przestrzegał regulaminu pracowni