

Wymagania edukacyjne z informatyki

I. Zadania systemu oceniania

1. Pobudzanie uczniów do systematycznej pracy i rozwoju, wspieranie motywacji.
2. Wskazanie kierunku dalszej pracy przez zwrócenie uwagi na sukcesy i braki.
3. Rozwijanie poczucia odpowiedzialności ucznia za osobiste postępy.
4. Wdrażanie uczniów do samooceny i umiejętności planowania własnej nauki.
5. Dostarczenie rodzicom (prawnym opiekunom) i nauczycielom informacji o postępach, trudnościach i specjalnych uzdolnieniach ucznia.

II. Ocenia się w stopniach szkolnych (1-6).

III. Ocenie podlegają:

1. praca na lekcji:

- 1) posługiwanie się w opisie pojęć, środków, narzędzi i metod informatyki prawidłową terminologią informatyczną;
- 2) przygotowanie stanowiska komputerowego do pracy według zasad bezpieczeństwa i higieny pracy;
- 3) organizacja pracy;
- 4) praca z programem – stosowanie odpowiednich metod, sposobów wykonania i osiąganie przewidzianych rezultatów;
- 5) rozwiązywanie problemów – dobór właściwego narzędzia oraz dostosowanie środowiska programu do rozwiązywanego zadania;
- 6) stosowanie wiedzy przedmiotowej w sytuacjach praktycznych;
- 7) aktywność na lekcjach;
- 8) współpraca w grupie;
- 9) wkład pracy ucznia;

2. prace klasowe organizowane z większej partii np.: na zakończenie działu zapowiedziane tydzień wcześniej,

3. kartkówki, obejmujące 3 ostatnie jednostki lekcyjne,

4. prace domowe:

1) bieżące – utrwalające lub przygotowujące do opracowania nowej lekcji;

2) długoterminowe – stanowiące pracę nad projektem tematycznym;

5. inne osiągnięcia ucznia (konkursy).

IV. Dodatkowe informacje

1. Prace klasowe, sprawdziany są obowiązkowe.
2. Uczeń nieobecny z przyczyn losowych na pracy klasowej lub sprawdzianie musi go napisać w terminie ustalonym przez nauczyciela.
3. Poprawa prac klasowych i sprawdzianów jest dobrowolna i musi się odbyć w terminie uzgodnionym z nauczycielem. Ocena uzyskana z poprawionej pracy klasowej jest oceną ostateczną.
4. Przy wystawianiu oceny rocznej uwzględniamy ocenę za pierwsze półrocze.

V. Dostosowanie wymagać

W stosunku do ucznia ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi kryteria są dostosowywane indywidualnie.

VI. Inne postanowienia

1. Uczniowie informowani są o przedmiotowym systemie oceniania na pierwszych zajęciach lekcyjnych, natomiast zainteresowani rodzice na indywidualnych spotkaniach.

VII. Kryteria ocen

1. Ocenę **niedostateczną** otrzymuje uczeń który:
 - 1) nie opanował umiejętności i wiedzy z zakresu materiału programowego;
 - 2) nie zna terminologii informatycznej;
 - 3) nie stosuje bezpiecznej obsługi komputera;
 - 4) nie potrafi poprawnie uruchomić komputera i programów użytkowych.
2. Ocenę **dopuszczającą** otrzymuje uczeń, który:
 - 1) potrafi wymienić podstawowe zasady BHP obowiązujące w pracowni komputerowej;
 - 2) potrafi korzystać z podstawowych narzędzi programu Paint;
 - 3) potrafi osadzić prosty tekst na rysunku;
 - 4) potrafi korzystać z podstawowych narzędzi (linia prosta, krzywa, gumka, kulek z farbą) programu Paint;
 - 5) uruchamia edytor tekstu Microsoft Word;
 - 6) wprowadza z klawiatury polskie znaki diakrytyczne i wielkie litery;
 - 7) uruchamia edytor Microsoft Office z pomocą nauczyciela, wypełnia dokument treścią;

- 8) poprawnie wprowadza tekst w edytorze;
- 9) wypełnia tabelę treścią;
- 10) potrafi korzystać z edytora tekstu (Microsoft Word lub inny) w zakresie wprowadzania tekstu;
- 11) uruchamia arkusz kalkulacyjny z pomocą nauczyciela;
- 12) wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym z pomocą nauczyciela;
- 13) potrafi stworzyć prostą prezentację, która zawiera tekst i obiekty graficzne.

3. Ocenę **dostateczną** otrzymuje uczeń, który spełnia wszystkie wymagania na ocenę dopuszczającą oraz niżej wymienione:

- 1) potrafi wpisywać tekst zgodnie z podstawowymi zasadami edycji;
- 2) potrafi określać rozmiary obrazu (szerokość, wysokość);
- 3) tworzy rysunek w programie Paint na wskazany temat z wykorzystaniem wszystkich funkcji programu(przerzuć – obróć, rozciągnij-pochyl, kopiuj-wklej) oraz narzędzi przybornika;
- 4) korzysta w podstawowym zakresie z programu Microsoft Word lub innego zaawansowanego edytora tekstu, formatuje wprowadzony tekst;
- 5) wstawia obiekty graficzne do dokumentu tekstowego i formatuje je;
- 6) korzysta w podstawowym zakresie z programu Microsoft Excel - tworzy proste formuły w arkuszu, korzystając z podręcznika lub zasobów Internetu;
- 7) wpisuje tekst i liczby do arkusza, formatuje dane, zaznacza je, edytuje, konstruuje tabele z danymi;
- 8) tworzy pod kierunkiem nauczyciela prosty wykres, opisuje go w arkuszu;
- 9) potrafi sam dodać animacje do tekstu a z pomocą nauczyciela dodać animacje do obiektów graficznych w prezentacji multimedialnej;
- 10) potrafi zmieniać kolejność slajdów oraz tworzyć ich duplikaty;
- 11) loguje się do swojego konta, korzysta z pokazów przygotowanych na stronie Scratcha;
- 12) otwiera przykładowy projekt w Scratchu, analizuje go i wprowadza w nim zmiany;

5. Ocenę **dobrą** otrzymuje uczeń, który spełnia wszystkie wymagania na ocenę dostateczną oraz niżej wymienione:

- 1) zapisuje pliki graficzne ze strony WWW w wybranym miejscu na dysku za pomocą polecenia zapisu z menu podręcznego;

- 2) poprawnie wstawia ilustracje do dokumentu w edytorze tekstu, rozmieszcza je na stronie, ustala ich wielkość;
- 3) stosuje metodę przeciągania i upuszczania w celu przenoszenia fragmentów tekstu lub ilustracji w dokumencie;
- 4) poprawnie rozmieszcza tekst i ilustracje na stronie dokumentu;
- 5) używa symboli i znaków graficznych do ilustrowania tekstu lub wstawiania znaków spoza podstawowego zakresu (za pomocą polecenia Wstawianie | Symbol | Więcej symboli) ;
- 6) potrafi zaprojektować zaproszenie, ogłoszenie z wykorzystaniem elementów graficznych w edytorze Microsoft Office;
- 7) zmienia strukturę tabeli poprzez dodawanie i usuwanie kolumn, wierszy i komórek;
- 8) wypełnia tabelę rysunkami wstawianymi z pliku;
- 9) dba o zwięzłość wypowiedzi tekstowej;
- 10) korzysta z różnych układów slajdów;
- 11) dodaje do obiektów graficznych animacje i dźwięki;
- 12) odnajduje plik o podanej nazwie we wskazanym miejscu na dysku a następnie umieszcza go w prezentacji;
- 13) ustala rodzaj animacji przy przejściu slajdów, samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia;
- 14) stosuje metodę przeciągania , upuszczania oraz kopiuj-wklej w celu przenoszenia fragmentów tekstu, pojedynczych znaków oraz elementów graficznych w dokumencie;
- 15) prawidłowo ustawia zawartość tabeli (wyrównuje w pionie i poziomie zawartość komórki);
- 16) potrafi zmienić kostium duszka w programie Scratch;
- 17) potrafi utworzyć własny projekt w Scratchu ;
- 18) potrafi ułożyć skrypt wykorzystujący dźwięki i wyjaśnić jego działanie;
- 19) potrafi korzystać z bloków Scratcha do zmiany kolorów w odpowiednim zakresie;
- 20) konstruuje tabele z danymi w arkuszu;
- 21) dopasowuje rozmiar kolumny tabeli do wpisanego w niej tekstu;
- 22) formatuje dane i dba o ich czytelność;
- 23) zmienia nazwę arkusza;
- 24) dba o poprawne sformatowanie danych i ich czytelność;

- 25) sporządza wykres i go opisuje, formatuje i przekształca, wprowadza parametry wykresu podane przez nauczyciela;
- 26) radzi sobie w środowisku nowego oprogramowania, czyta komunikaty programu i korzysta z wbudowanej pomocy;
- 27) korzysta z funkcji autosumowanie w arkuszu do obliczania sumy liczb zapisanych w wielu komórkach;
- 28) sporządza wykres w arkuszu i jego opis, wprowadza parametry wykresu podane przez nauczyciela;

5. Ocenę **bardzo dobrą** otrzymuje uczeń, który spełnia wszystkie wymagania na ocenę dobrą oraz niżej wymienione:

- 1) potrafi zapisywać tekst w indeksie górnym i dolnym;
- 2) dba o estetykę wprowadzonego tekstu i czytelnie formatuje każdy tekst;
- 3) bez problemu tworzy samodzielnie listy punktowane i numerowane, wykorzystując tablice symboli;
- 4) analizuje dane na podstawie wykresu kołowego sporządzonego w arkuszu;
- 5) samodzielnie formatuje wykres;
- 6) używa arkusza do rozwiązywania zadań rachunkowych;
- 7) tworzy różne typy wykresów, opisuje go w arkuszu i modyfikuje;
- 8) analizuje dane na podstawie różnego typu wykresów;
- 9) potrafi ułożyć skrypt, który realizuje w pętli powtórz rysowanie kwadratu lub innego prostego rysunku z wykorzystaniem zmiany grubości pisaka, koloru i odcienia koloru;
- 10) potrafi zainstalować prawidłowo oprogramowanie Scratch;
- 11) potrafi utworzyć własny projekt w Scratch'u;
- 12) potrafi ułożyć skrypt wykorzystujący dźwięki i wyjaśnić jego działanie, potrafi dodać do skryptu własne dźwięki;
- 13) otwiera przykładowy projekt w Scratch'u, analizuje go i wprowadza w nim zmiany wg własnych pomysłów Potrafi zmienić kostium duszka i dodać nowy kostium;
- 14) potrafi samodzielnie się logować do konta w Scratch'u i posługiwać się środowiskiem Scratch;
- 15) modyfikuje akapity i marginesy strony dokumentu, używa niestandardowego rozmiaru czcionki;
- 16) przygotowuje dokument do druku;
- 17) tworzy bezbłędną pracę;

- 18)aktywnie uczestniczy w dyskusji dotyczącej tematu lekcji;
- 19)nie popełnia błędów podczas edycji tekstu;
- 20)tworzy prezentacje multimedialne na dowolny temat;

6. Ocenę **celującą** otrzymuje uczeń, który spełnia wszystkie wymagania na ocenę bardzo dobrą oraz niżej wymienione:

- 1) biegle pracuje z pierwszym tekstem – tworzenie słownika w edytorze tekstu;
- 2) biegle posługuje się zewnętrznym nośnikiem informacji;
- 3) bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania;
- 4) jest aktywny na lekcji i pomaga innym;
- 5) poprawnie umieszcza znaki przestankowe w tekście;
- 6) dba o estetyczny wygląd wykonanej pracy;
- 7) potrafi łączyć wiele prezentacji w jedną;
- 8) samodzielnie dochodzi do ciekawych rozwiązań;
- 9) sprawnie prezentuje wykonaną pracę szerokiemu gronu odbiorców;
- 10)otwiera przykładowy projekt w Scratch'u, analizuje go i potrafi rozwinąć, realizując własne pomysły;
- 11)potrafi utworzyć nowego duszka, dodać nowy kostium;
- 12)potrafi stworzyć projekt w którym sam zaprogramuje robota;
- 13)bierze udział w konkursach i zdobywa najwyższe miejsca.