

INFORMATYKA PODSTAWOWA > Klasa 2

Przedmiotowy System Oceniania

- System oceniania jest formą kontraktu zawartego między nauczycielem a uczniem.
- Ma za zadanie umożliwić obiektywną ocenę wiedzy i zaangażowania ucznia na lekcjach informatyki, a także ustalić jego zasady pracy.
- Informuje również o formach oceniania, wymaganiach w stosunku do ucznia oraz jego prawach.

I. Założenia ogólne.

Ocenianiu podlegają:

1. Umiejętność obsługi komputera;
2. Znajomość zasad pracy z podstawowymi aplikacjami;
3. Opanowanie materiału dydaktycznego;
4. Aktywność i kreatywność ucznia;
5. Zaangażowanie i aktywność na lekcjach;
6. Umiejętność pracy w zespole i prezentowania pracy grupy;
7. Umiejętność znalezienia rozwiązania w sytuacjach nowych.
8. Udział w dyskusjach
9. Wykonanie prac dodatkowych

Za powyższe uczeń może otrzymać ocenę w postaci cyfry od 1 do 6 lub „+”, „-”

II. Zasady i ogólne kryteria oceniania.

Ocenę z zadań, testów, sprawdzianów ustala się uwzględniając otrzymany przez ucznia procent maksymalnej liczby punktów, w następujący sposób:

- 0% – 40% niedostateczny (1)
- więcej niż 40% – 55% dopuszczający (2)
- więcej niż 55% – 70% dostateczny (3)
- więcej niż 71% – 85% dobry (4)
- więcej niż 85% – 95% bardzo dobry (5)
- 95% + zadanie na ocenę celującą celujący (6)

Narzędzia stosowane w czasie kontroli osiągnięć ucznia

- Sprawdziany wiadomości z danego działu (również w postaci testu) lub wskazanego zakresu materiału (z zapowiedzianym z tygodniowym wyprzedzeniem),
- Kartkówki obejmują zakres 3 ostatnich lekcji (niezapowiedziane),
- Praca domowa,
- Projekty indywidualne
- Projekty zespołowe
- Aktywność
- krótkie odpowiedzi w toku lekcji,
- merytoryczny udział w dyskusjach
- działania wynikające z jego zainteresowań, wiążących się z programem nauczania jak i wykraczające poza program

Nieprzygotowanie

Uczeń ma prawo do jednorazowej poprawy oceny niedostatecznej lub dopuszczającej w terminie 14 dni od daty jej otrzymania, w uzasadnionych przypadkach termin może być przedłużony przez nauczyciela.

Ocena z poprawy zastępuje pierwotną ocenę – jest jednak obniżona o jedną w związku z tym że jest to poprawa.

Uczeń ma obowiązek podejścia do poprawy oceny niedostatecznej ze sprawdzianu i projektu zespołowego.

Jeżeli uczeń pisze lub oddaje pracę w drugim terminie to traci możliwość jej poprawienia.

Jeżeli stwierdzi się niesamodzielność pracy ucznia otrzymuje on ocenę niedostateczną bez możliwości poprawienia.

Uczeń ma prawo do zgłoszenia na początku lekcji 2 nieprzygotowań w semestrze

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria ocen niższych, a ponadto:

- biegło posługuje się arkuszem kalkulacyjnym podczas rozwiązywania problemów,
- korzysta z różnych narzędzi (w tym mobilnych) podczas prezentacji,
- bierze udział w projektach zespołowych jako lider projektu,
- dobiera wykresy i interpretuje na ich podstawie otrzymane wyniki,
- stosuje tabele przestawne do rozwiązywania złożonych zadań z wykorzystaniem dużych zbiorów danych,
- poprawnie interpretuje dane z tabel przestawnych,
- stosuje złożone reguły filtrowania i personalizowania w korespondencji seryjnej,
- stosuje różne narzędzia do tworzenia relacyjnych baz danych,
- ilustruje pojęcie sprawności (efektywności) algorytmu na przykładach,
- rozwiązuje różne zadania przy użyciu własnych algorytmów i programów komputerowych,
- tworzy algorytmy i programy komputerowe do konwersji między systemami liczbowymi,
- wykonuje działania na ułamkach za pomocą własnych programów komputerowych,
- programuje logiczną grę komputerową z interakcją z użytkownikiem,
- omawia pojęcie zasięgu zmiennych w programowaniu.

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria ocen niższych, a ponadto:

- posługuje się arkuszem kalkulacyjnym w zakresie omawianych zagadnień,
- importuje dane ze stron WWW,
- modyfikuje dane podczas importowania,
- stosuje różne typy adresowania komórek, w tym również odwołujące się do innych skoroszytów,
- buduje złożone formuły do rozwiązywania zadań,
- stosuje funkcję INDEKS do wyznaczania komórki zawierającej określone treści,
- generuje zestawy losowych danych na podstawie zadanych kryteriów,
- tworzy fragmentatory i korzysta z osi czasu tabel przestawnych,
- zarządza danymi adresatów korespondencji seryjnej w arkuszu kalkulacyjnym,
- wysyła korespondencję seryjną za pomocą poczty elektronicznej,
- wykonuje wszystkie zadania wynikające z roli powierzonej mu w projekcie,
- pomaga w pracach innym uczestnikom projektu zespołowego,
- tworzy kwerendy, formularze oraz raporty w programie MS Access,
- dostosowuje raporty według potrzeb,
- drukuje i eksportuje raporty do plików,
- rozróżnia zmienne lokalne i zmienne globalne,
- samodzielnie tworzy programy komputerowe w wybranym języku programowania do rozwiązywania zadań matematycznych i fizycznych,
- optymalnie wykorzystuje różne rodzaje pętli w tworzonych programach,
- analizuje i poprawia błędy w kodach źródłowych programów napisanych przez inne osoby,
- omawia poznane na lekcjach algorytmy i uzasadnia, dlaczego spełniają cechy dobrych algorytmów,
- tworzy samodzielnie programy z wykorzystaniem poznanych na lekcjach algorytmów, również z użyciem funkcji,
- wyjaśnia pojęcia liczb doskonałych, bliźniaczych, zaprzyjaźnionych,
- tworzy programy realizujące działania na ułamkach,
- realizuje algorytm Herona w wybranym języku programowania.

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria ocen niższych, a ponadto:

- pracuje na danych zapisanych w obrębie różnych skoroszytów,
- pobierane dane z różnych źródeł i przetwarza je,
- stosuje w arkuszu funkcje: JEŻELI, MAX, MIN, DŁ, ŚREDNIA,
- przedstawia dane w postaci wykresów,
- modyfikuje wygląd wykresów,
- buduje tabele przestawne na podstawie tabel arkusza oraz zakresów danych,
- stosuje style w tabelach przestawnych,
- grupuje, rozgrupowuje oraz filtruje daty w tabelach przestawnych,
- interpretuje wyniki uzyskane z tabel przestawnych,
- tworzy wykresy przestawne,
- tworzy korespondencję seryjną,
- dodaje pola do dokumentu głównego korespondencji seryjnej,
- modyfikuje bazę adresów korespondencji seryjnej,
- stosuje reguły warunkowe do personalizacji listów seryjnych,
- zarządza danymi w bazie danych w programie MS Access,
- tworzy tabele w bazie danych i definiuje relacje między nimi,
- tworzy raporty baz danych z użyciem kreatora,
- wykorzystuje narzędzia komputerowe wspomagające współpracę nad projektem grupowym,
- prezentuje efekty pracy nad projektem grupowym,
- zapisuje algorytm Herona w postaci listy kroków,
- znajduje błędy w kodzie źródłowym programu na podstawie informacji zwrotnych z kompilatora,
- tworzy program sprawdzający warunek trójkąta,
- posługuje się w programowaniu strukturą tablicy lub listy,
- buduje algorytmy sprawdzające podzielność jednej liczby przez drugą,
- bada podzielność liczb z użyciem języka programowania,
- omawia wybraną metodę sprawdzania, czy liczba jest pierwsza,
- zapisuje wybraną metodę sprawdzania pierwszości w postaci funkcji języka programowania,
- tworzy program realizujący algorytm Euklidesa w wersji z dodawaniem,
- tworzy program komputerowy dodający ułamki.

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który spełnia kryteria oceny dopuszczającej, a ponadto:

- wprowadza do arkusza dane różnego typu,
- korzysta z różnych rodzajów adresowania komórek,
- tworzy proste formuły, łącząc funkcje arkusza kalkulacyjnego,
- kopiuje i wkleja dane między komórkami,
- kopiuje i wkleja formuły,
- rozwiązuje proste zadania obliczeniowe przy pomocy arkusza kalkulacyjnego,
- określa różnicę między filtrowaniem a sortowaniem danych,
- wyszukuje w internecie dane niezbędne do realizacji zadań,
- tworzy tabele przestawne,
- wyszukuje informacje w tabelach przestawnych,
- tworzy wykresy w arkuszu kalkulacyjnym,
- tworzy dokument główny korespondencji seryjnej,
- tworzy i edytuje bazę adresatów do korespondencji seryjnej,
- scala dokumenty seryjne do pliku i do wydruku,
- projektuje proste bazy danych,
- operuje w podstawowym zakresie poznanymi na lekcji narzędziami programu MS Access,

- tworzy bazy danych w programie MS Access,
- pomaga innym członkom grupy w wykonaniu ich zadań,
- testuje rozwiązania wypracowane w grupie,
- omawia przynajmniej dwie cechy poprawnego algorytmu,
- omawia na przykładzie algorytm wyznaczania pierwiastka kwadratowego metodą Herona,
- zapisuje wybrane algorytmy za pomocą kodu źródłowego,
- używa zmiennych różnych typów w programach komputerowych,
- zapisuje w kodzie programu wywołania funkcji, również w instrukcji wyjścia,
- stosuje instrukcje wejścia i wyjścia w wybranym języku programowania,
- stosuje instrukcje iteracyjne w zapisie algorytmów w postaci listy kroków,
- zapisuje dwa rodzaje pętli w wybranym języku programowania,
- stosuje w programach pętle,
- wyjaśnia pojęcia: najbardziej znaczący bit, drzewo decyzyjne, najmniej znaczący bit,
- zapisuje trzycyfrową liczbę dziesiętną w systemie binarnym,
- zapisuje w postaci dziesiętnej liczby binarne,
- wyjaśnia pojęcia: liczby pierwsze i liczby złożone,
- przedstawia metodę sprawdzania, czy liczba jest pierwsza,
- bada podzielność liczb w wybranym języku programowania,
- zapisuje algorytm Euklidesa w postaci listy kroków,
- stosuje podstawowe konstrukcje wybranego języka programowania do implementacji wybranych algorytmów.

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- wymienia podstawowe zastosowania arkuszy kalkulacyjnych,
- wyjaśnia pojęcia związane z arkuszem kalkulacyjnym: komórka, kolumna, wiersz, adres komórki,
- formatuje komórki arkusza,
- stosuje funkcje do obliczeń w arkuszu,
- zamienia zakres komórek w tabelę arkusza kalkulacyjnego,
- wyjaśnia, w jakim celu filtruje się dane,
- wymienia przykładowe rodzaje wykresów,
- zaznacza zakresy komórek oraz niesąsiadujące ze sobą komórki,
- formatuje dokumenty tekstowe, np. korespondencję seryjną,
- tworzy korespondencję seryjną przy użyciu kreatora,
- podaje przykłady zastosowania korespondencji seryjnej,
- wyjaśnia podstawowe pojęcia związane z bazami danych: tabela, atrybut, rekord, pole,
- wymienia zastosowania baz danych,
- współpracuje z grupą, realizując projekt,
- podaje przykłady algorytmów spotykanych w codziennym życiu,
- zapisuje algorytm z warunkami w postaci listy kroków,
- zapisuje algorytm z warunkami w wybranym języku programowania,
- wyjaśnia na przykładach pojęcia iteracji i pętli,
- tworzy programy wykorzystujące zmienne całkowitoliczbowe,
- zapisuje dwucyfrową liczbę dziesiętną w systemie binarnym,
- wyjaśnia pojęcia: NWD, NWW,
- omawia na przykładzie działanie algorytmu Euklidesa.

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:

- nie opanował podstawowych wiadomości i umiejętności niezbędnych do dalszego zdobywania wiedzy,

- nie rozwiązuje najprostszyc zadań,
- nie wykazuje zainteresowania treściami prezentowanymi na lekcjach, nie rozwiązuje ćwiczeń, zadań domowych,
- otrzymuje cząstkowe oceny niedostateczne, których nie poprawia.

Rozkładu materiału nauczania

Lp.	Temat	Liczba godzin	Zapisy podstawy programowej
Rozdział 1. Arkusz kalkulacyjny i bazy danych			
1	Jak pobierać dane do arkusza kalkulacyjnego	3	II.3c, II.4
2	Wyciągamy wiedzę z danych	4	II.3c, II.4
3	Korespondencja seryjna	2	II.2, II.3b, II.3c, II.3d
4	Relacyjne bazy danych	3	II.2, II.3c, II.3d
P1	Współdziałanie aplikacji – projekt zespołowy	3	II.3b, II.3c, II.3.d, II.4, IV.6
Rozdział 2. Algorytmika i programowanie w języku C++			
5	Od problemu do programu	4	I.1, I.5, II.1, II.2
6	Wyszukujemy i sumujemy	2	I.1, I.5, II.1, II.2
7	Binarny system liczbowy	3	I.2a, I.5, II.2.1
8	Czy ta liczba jest pierwsza?	3	I.2a, I.5, II.1
9	Algorytm Euklidesa i działania na ułamkach	3	I.2a, I.5, II.1
Suma godzin		30	