

# INFORMATYKA PODSTAWOWA > Klasa 8 SP

## 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

### III. Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 8 szkoły podstawowej

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:
  - wymienia etapy rozwiązywania problemów,
  - wyjaśnia, czym jest algorytm,
  - buduje algorytmy do rozwiązywania problemów,
  - wskazuje specyfikację problemu (dane, wyniki),
  - przedstawia algorytm w postaci listy kroków oraz schematu blokowego,
  - tłumaczy, na czym polega sytuacja warunkowa w algorytmie,
  - omawia możliwości wykorzystania arkusza kalkulacyjnego w różnych dziedzinach.
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:
  - wyjaśnia, co to znaczy programować,
  - wyjaśnia, na czym polega iteracja (powtarzanie),
  - stosuje pętlę powtórzeniową w tworzonych programach,
  - stosuje sytuację warunkową w tworzonych programach,
  - wykorzystuje zmienne podczas programowania,
  - tworzy procedury z parametrami i bez parametrów,
  - 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 kodem źródłowym a kodem wynikowym (maszynowym),
  - wskazuje różnice pomiędzy kompilatorem a interpreterem,
  - 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,
  - drukuje tabele utworzone w arkuszu kalkulacyjnym,
  - przedstawia na wykresie dane zebrane w tabeli arkusza kalkulacyjnego,
  - dobiera odpowiedni typ wykresu do rodzaju danych zebranych w tabeli arkusza kalkulacyjnego,
  - wstawia do dokumentu tekstowego tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego,
  - wstawiając tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego, odróżnia obiekt osadzony od obiektu połączony,
  - 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.

3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczniów:
  - korzysta z różnych urządzeń peryferyjnych,
  - wyszukuje w internecie informacje i dane różnego rodzaju (tekst, obrazy, muzykę, filmy),
  - sprawnie posługuje się urządzeniami elektronicznymi takimi jak skaner, drukarka, aparat fotograficzny, kamera,
  - prawidłowo nazywa programy, narzędzia i funkcje, z których korzysta,
  - wyjaśnia działanie narzędzi, z których korzysta.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczniów:
  - współpracuje z innymi, wykonując złożone projekty,
  - określa etapy wykonywania złożonego projektu grupowego,
  - komunikuje się z innymi przez sieć lokalną oraz przez internet, wykorzystując komunikatory,
  - wysyła i odbiera pocztę elektroniczną,
  - selekcjonuje i ocenia krytycznie informacje znalezione w internecie,
  - omawia najważniejsze wydarzenia w historii rozwoju komputerów, internetu i oprogramowania.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczniów:
  - przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
  - wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie,
  - przestrzega postanowień 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,
  - wie, czym jest netykieta, i przestrzega jej zasad, korzystając z internetu.

## Rozkładu materiału nauczania

LP	Temat	Dział	Liczba godzin	Numery lekcji	Zapisy podstawy programowej
1	Systemy operacyjne w środowisku sieciowym	Urządzenia komputerowe w sieci	2	1; 2	111.3, v.3
2	Nowe technologie oprogramowanie	Urządzenia komputerowe w sieci	1	3	111 . 1 , 111 2
3	Sieci komputerowe — budowa usługi	Urządzenia komputerowe w sieci	2	4; 5	111. 1 , 1114, IV.5
4	E-usługi	Urządzenia komputerowe w sieci	2	6, 7	IV 2
5	Korzystanie z e-zasobów współpraca zdalna	Urządzenia komputerowe w sieci	1	8	IV.5, IV.6, V.I, V.2
6	Rozbudowane dokumenty tekstowe	Edytor tekstu i prezentacje	3	9; 10; 11	II.3b
7	Sztuka prezentacji	Edytor tekstu i prezentacje	2	12; 13	II.3e
P1	Nowoczesne technologie w służbie człowiekowi — projekt zespołowy	Edytor tekstu i prezentacje	3	14; 15; 16	II.3a, II.3b, II.3e, 1 1 1 . 1 , 1112, 1 1 1 .4, IV.I , IV.2, IV.3, IV.6
8	Moja cyfrowa tożsamość	Społeczeństwo w internecie	1	17	v,4, v 1 1 , V 2, V ,4
9	Przemiany społeczne a technologie	Społeczeństwo w internecie	1	18	VII , V.2, V.4
10	Cyberbezpieczeństwo	Społeczeństwo w internecie	2	19; 20	111.1 , 1112, 111 .3, V.I , V.3, V.4
11	Tworzenie stron internetowych	Strony WWW i grafika komputerowa	3	21; 22; 23	11 .3a, II.3f
12	Grafika 2D 3D	Strony WWW i grafika komputerowa	4	24; 25; 26; 27	11 .3a, 11.3f
P2	Responsywna strona WWW w systemie CMS — projekt zespołowy	Strony WWW i grafika komputerowa	4	28; 29; 30; 31	11 . 3f, 11.4, 111.2
			31		