

Przedmiotowy system oceniania
INFORMATYKA, kl. 8
rok szkolny 2022/2023

Opracował: *Adam Jaronicki*

Sposoby uzyskiwania ocen i ich poprawiania

PRACA STACJONARNA

Ćwiczenie praktyczne proste (odpowiednik tradycyjnego odpytywania na lekcji) – realizowane równocześnie przez wszystkich uczniów; niezapowiedziane; wg przedstawionego (również w formie wideo) lub opisanego wzorca lub schematu obliczeniowego / funkcjonalnego, z opcjonalną możliwością wykazania DODATKOWEJ, własnej twórczej inwencji PO WYKONANIU etapu podstawowego; zazwyczaj od 10 do 30 minut.

Ćwiczenie praktyczne złożone (odpowiednik tradycyjnego sprawdzianu) – realizowane równocześnie przez wszystkich uczniów; zapowiedziane; wg przedstawionego (również w formie wideo) lub opisanego wzorca lub schematu obliczeniowego / funkcjonalnego, z możliwością zrealizowania – PO WYKONANIU etapu podstawowego – DODATKOWEGO elementu / funkcjonalności; zazwyczaj od 35 do 45 minut.

Kartkówka – 5-15 minut; w formie testu, rozwiązywania zadań, uzupełniania zdań, rysowania schematów, itp.

Zadanie domowe – jest podawane w formie propozycji wykonania pracy. Nie jest sprawdzane samo wykonanie zadania domowego, ale może być sprawdzony jego efekt w postaci stopnia przygotowania ucznia do wykonania ćwiczenia praktycznego na lekcji.

Projekt – samodzielna praca ucznia realizowana przez niego po lekcjach na komputerze swoim lub – w razie potrzeby – szkolnym. Uczeń „broni” swojego projektu – po jego zaprezentowaniu nauczyciel może prosić ucznia np. o jakieś drobne zmiany dokonywane na bieżąco tak, by przekonać się, że warsztat pracy ucznia pozwala mu na ich dokonanie.

Uczeń może poprawiać ćwiczenia i kartkówki w terminie zgodnym z regulacjami wewnątrzszkolnymi, przy czym wskazane jest dokonywanie tego nie na lekcji (aby jej „nie tracić”) lecz po zakończonych lekcjach, w terminie ustalonym wcześniej z nauczycielem, najlepiej – w przypadku większej ilości osób – w grupie.

W razie nieobecności ucznia, powinien on zrealizować zaległe prace na zasadach takich samych jak w przypadku poprawiania ocen. Uporczywe uchylanie się od tego może oznaczać niezaliczenie danego materiału i skutkować wpisaniem oceny niedostatecznej za daną pracę.

PRACA ZDALNA

W przypadku pracy zdalnej stosowane są następujące formy:

- ćwiczenie praktyczne proste (w trybie online);

- ćwiczenie praktyczne złożone (w trybie online);
- test w formie elektronicznej (w trybie online);
- ćwiczenie w trybie offline (mogące stanowić również odpowiednik lekcji w trybie online), realizowane przez ucznia wg przedstawionego (również w formie wideo) lub opisanego wzorca lub schematu obliczeniowego / funkcjonalnego – sprawdzane jest wykonanie tego zadania w postaci konkretnej pracy oraz jako weryfikacja stopnia przygotowania ucznia do wykonania ćwiczenia praktycznego w trybie online lub stacjonarnym na kolejnych lekcjach;
- projekt – samodzielna praca ucznia realizowana przez niego po lekcjach na komputerze.

W razie nieobecności ucznia na lekcji prowadzonej w trybie online, powinien on zrealizować zaległe prace na zasadach takich samych jak w przypadku poprawiania ocen. Uporczywe uchylanie się od tego oraz brak realizacji ćwiczeń w trybie offline, może oznaczać niezaliczenie danego materiału i skutkować wpisaniem oceny niedostatecznej za daną pracę.

Wymagania edukacyjne

Wymagania na każdy stopień wyższy niż dopuszczający obejmują również wymagania na stopień poprzedni.

Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują elementarne wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.

Wymagania ugruntowujące (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności o podstawowym stopniu trudności, które przygotowują podstawę do osiągnięcia kolejnych poziomów kształcenia.

Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.

Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych, również w formie udziału w konkursach lub dodatkowych aktywnościach.

W zależności od: - stopnia trudności oraz złożoności zrealizowanych zadań i ćwiczeń, - zakresu sprawdzanych wiadomości i umiejętności, uzyskane przez ucznia oceny cząstkowe mogą mieć różne znaczenie przy określaniu oceny semestralnej i rocznej.

Uwaga: z powodu zmiennych i niemożliwych do przewidzenia okresów nauki stacjonarnej oraz zdalnej, prowadzący zajęcia zastrzega możliwość elastycznego kształtowania procesu nauczania, w szczególności w aspekcie dobierania kolejności, formy i złożoności omawianych zagadnień.

Klasa 8:

OCENA / STOPIEŃ:				
ZAGADNIENIA	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry
Internet	<ul style="list-style-type: none"> ▪ tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku, ▪ umieszcza pliki w chmurze 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ tworzy prostą stronę internetową, korzystając z systemu zarządzania treścią (CMS) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ uzupełnia stronę web obiektami graficznymi ▪ formatuje elementy strony web 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ uzupełnia stronę web hiperłączami; potrafi stworzyć system nawigacyjny prostej witryny ▪ krytycznie ocenia wartość informacji znalezionych w internecie – weryfikuje je w różnych źródłach
Projekty multimedialne	<ul style="list-style-type: none"> ▪ wstawia slajdy i edytuje ich zawartość ▪ wybiera pożądane układy slajdów ▪ zapisuje prezentację w pliku 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ eksportuje prezentację do wskazanego formatu ▪ tworzy konspekt prezentacji na podstawie materiałów źródłowych ▪ stosuje motywy i inne predefiniowane zestawy cech wyglądu ▪ formatuje bezpośrednio elementy slajdu 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ nadaje spójny wygląd prezentacji poprzez Wzorzec ▪ wstawia elementy interaktywne do prezentacji ▪ dodaje (osadza, łączy) obiekty multimedialne ▪ animuje obiekty na slajdach 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ tworzy wygodną strukturę nawigacyjną prezentacji ▪ edytuje / dostosowuje multimedia; dodaje do prezentacji własne nagrania audio i wideo ▪ tworzy efektowne sekwencje animacji, krótkie filmy animowane ▪ tworzy interaktywne quizy, gry, mapy
Grafika komputerowa	<ul style="list-style-type: none"> ▪ tworzy proste rysunki w edytorze grafiki bitmapowej oraz wektorowej ▪ zapisuje prace 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ edytuje zawartość fragmentów obrazka ▪ stosuje narzędzia, filtry i efekty ▪ tworzy proste kompozycje 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ ustawia rozmiar obrazka, rozdzielczość, kadruje w zadanych proporcjach ▪ tworzy zaawansowane kompozycje ▪ tworzy napisy ozdobne 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ stosuje zaawansowane narzędzia, filtry i efekty ▪ zmienia właściwości narzędzi ▪ wykorzystuje warstwy ▪ realizuje złożone projekty

Klasa 8:

OCENA / STOPIEŃ:				
ZAGADNIENIA	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry
Obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym	<ul style="list-style-type: none"> ▪ uruchamia ark. kalk. ▪ wpisuje i poprawia zawartość komórek arkusza ▪ zapisuje skoroszyt w pliku ▪ zmienia wygląd komórek ▪ dostosowuje ręcznie rozmiar wierszy i kolumn ▪ wprowadza formuły w oparciu o podstawowe operatory ▪ sortuje dane ▪ korzysta z funkcji wstawianych automatycznie ▪ wizualizuje dane na automatycznie tworzonych wykresach 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ edytuje komórki ark. w sposób zaaw. ▪ wykorzystuje mechanizmy ułatwiające edycję ▪ stosuje podstawowe formaty liczbowe ▪ dostosowuje automatycznie rozmiar wierszy i kolumn ▪ stosuje dodatkowe znaki matematyczne przy wprowadzaniu formuł ▪ świadomie korzysta z adresacji względnej ▪ zmienia kryteria sortowania ▪ stosuje filtry proste ▪ wstawia funkcję poprzez okno dialogowe ▪ wstawia instrukcje warunkowe ▪ steruje kreatorem wykresów; wybiera typ wykresu; formatuje go 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ stosuje narzędzia zaaw. ułatwiające edycję ▪ potrafi stosować ponadpodstawowe formaty liczbowe ▪ wykorzystuje mechanizmy ułatwiające wymiarowanie wierszy i kolumn ▪ wykorzystuje mechanizmy ułatwiające inteligentne kopiowanie formuł ▪ w razie potrzeby wprowadza i korzysta z adresacji bezwzględnej ▪ sortuje dane kaskadowo ▪ dostosowuje ustawienia filtrów prostych ▪ zna składnię funkcji, edytuje zapis funkcji ▪ dostosowuje warunki instrukcji warunkowych ▪ dostosowuje wykres do potrzeb (serie danych, kategorie, zakres) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ importuje dane do arkusza ze źródeł zewn. ▪ eksportuje dane ▪ dostosowuje formaty liczbowe ▪ kontroluje dokładność wyświetlanych wyników ▪ tworzy niestandardową strukturę tabeli / zakresu ▪ korzysta z adresacji mieszanej ▪ wyszukuje informacje na bazie zaawansowanego sortowania ▪ stosuje filtry zaawansowane do eksponowania żądanej informacji ▪ potrafi zagnieździć funkcje ▪ definiuje bardziej złożone warunki w instrukcjach warunkowych ▪ tworzy bardziej złożone wykresy; formatuje je wg potrzeb ▪ wykorzystuje wykresy do rozwiązywania problemów / modelowania (np. graficzne rozwiązywanie układów równań).

Klasa 8:

OCENA / STOPIEŃ:				
ZAGADNIENIA	dopuszczający	dostateczny	dobry	bardzo dobry
Algorytmika i programowanie	<ul style="list-style-type: none"> ▪ rozwiązuje elementarne sytuacje problemowe w środowisku Scratch 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ implementuje proste algorytmy obliczeniowe 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ implementuje bardziej złożone algorytmy obliczeniowe ▪ tworzy sekwencje instrukcji sterujące np. pracą robotów 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ stosuje zaawansowane rozwiązania, wykorzystujące zmienne, pętle, instrukcje warunkowe, uchwyty zdarzeń, właściwości obiektów ▪ tworzy sekwencje instrukcji sterujące zachowaniem robotów lub innych modeli / układów