

Przedmiotowy System Oceniania
z zajęć komputerowych i informatyki w klasach IV - VIII
Szkoła Podstawowa w ZS Wierzawice

Rok szkolny 2018/2019

Nauczyciel: Adam Kniaziewicz

Obszary aktywności ucznia w zakresie wiedzy, umiejętności i postaw, będące przedmiotem oceny

Z uwagi na charakter przedmiotu jedną z podstawowych na zajęciach komputerowych jest ocena za ćwiczenia praktyczne. Uczeń wykonuje te ćwiczenia przy komputerze, a nauczyciel obserwuje jego działania - ocenia stopień opanowania przez ucznia umiejętności komputerowych w zakresie przewidzianym w danym ćwiczeniu i ich zastosowanie w praktyce, sposób pracy, efektywność i planowość podejmowanych działań. Ocenie podlega poprawność wykonania ćwiczenia zgodnie ze sformułowanym poleceniem i w konsekwencji efekt pracy ucznia widoczny na ekranie monitora lub na wydruku czy też zapisany w postaci pliku. Starajmy się, aby ocenie za ćwiczenie praktyczne towarzyszyło omówienie i podsumowanie wykonania zadania.

Elementem podlegającym ocenie, służącym jednocześnie sprawdzeniu wiadomości uczniów, są - np. odpowiedzi na pytania kontrolne, zadawane przez nauczyciela. Pytania mogą być kierowane przykładowo w czasie wykonywania przez uczniów ćwiczeń przy komputerze i dotyczyć omówienia sposobu wykonania danego ćwiczenia (m.in. zastosowanej metody). Uwzględniamy także uczestnictwo uczniów w rozmowach, pogadankach i dyskusjach prowadzonych na zajęciach komputerowych. Bierzemy pod uwagę sposób wypowiedzi ustne formułowania przez uczniów wypowiedzi ustnej, w tym zwłaszcza jej rzeczowość, poziom wiedzy ucznia, jak również stosowanie słownictwa komputerowego i rozumienie używanych pojęć.

Ocena pracy ucznia powinna obejmować szerszy aspekt niż umiejętności i wiadomości. Istotne są także postawy ucznia zaobserwowane na zajęciach, m.in. podczas wykonywania ćwiczeń. Starajmy się oceniać nie tylko efekt pracy ucznia, lecz również jego zaangażowanie w wykonanie zadania, chęć osiągnięcia sukcesu czy systematyczność i samodzielność w pracy. Ważnym elementem jest aktywność na zajęciach (np. udział w dyskusjach na forum grupy klasowej, chętnie wykonywanie postawionych zadań). Wyróżniamy uczniów za staranne i estetyczne wykonywanie prac. Wiele pożądanых postaw, mających wpływ na ocenę, wiąże się z zakładanymi treściami nauczania, np. przestrzeganie regulaminu szkolnej pracowni komputerowej oraz zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem, respektowanie norm etycznych i prawnych (m.in. podawanie źródeł wykorzystywanych materiałów, stosowanie zasad netykiety dotyczących korzystania z poczty elektronicznej).

Zasady ustalania oceny bieżącej

1. Ćwiczenia praktyczne – wg. ustalonych każdorazowo zasad podanych przez nauczyciela na początku zadania.
2. Odpowiedzi ustne, kartkówki w zależności od poziomu prezentowanych wiadomości i umiejętności.
3. Przy ocenie prac domowych, długoterminowych, zeszytów przedmiotowych brane są pod uwagę kryteria poprawności ortograficznej, interpunkcyjnej i językowej.
4. Postawa ucznia –

przygotowanie stanowiska, aktywność, zaangażowanie, współpraca w grupie, przestrzeganie zasad kultury, bezpieczeństwa i higieny pracy. 5. Przeprowadzanie sprawdzianów odbywa się za pomocą specjalnie przygotowanych do tego celu kart pracy. Z uwagi na praktyczny charakter sprawdzianów karty pracy wyposażone zostały w odpowiednie zestawy plików ćwiczeniowych dla ucznia, szczegółowe uwagi dotyczące realizacji każdej z kart oraz wzory i przykłady rozwiązań dla nauczyciela. Tak przygotowane narzędzia dydaktyczne mają ułatwić sprawne przeprowadzanie sprawdzianów, jak również późniejsze opracowywanie ich wyników.

Karty pracy zawierają zestawy zadań (wykonywanych na komputerze z wykorzystaniem plików ćwiczeniowych), przeznaczonych do rozwiązania w ramach poszczególnych sprawdzianów. Każda karta pracy składa się z siedmiu zadań (sześć zadań + zadanie dodatkowe, nadobowiązkowe), dostosowanych do różnych poziomów wymagań edukacyjnych: podstawowych (na ocenę dopuszczającą i dostateczną - zadania 1-4), ponadpodstawowych (na ocenę dobrą i bardzo dobrą - zadania 5-6) oraz wykraczających poza program (zadanie 7., dodatkowe - przeznaczone dla uczniów chcących uzyskać ze sprawdzianu ocenę celującą).

Warunki i tryb ustalania śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych

Śródroczną i roczną ocenę klasyfikacyjną nauczyciel wystawia na podstawie stopni uzyskanych w ciągu całego semestru lub roku. Największy wpływ na tę ocenę mają stopnie uzyskane przez uczniów z prac samodzielnych, wykonywanych w obecności nauczyciela (ćw. praktyczne, sprawdziany, odpowiedzi ustne, kartkówki), a w dalszej kolejności stopnie otrzymane za zadania domowe, prace długoterminowe, aktywność, przygotowanie do lekcji i prace dodatkowe.

Wymagania edukacyjne - klasa IV

Na ocenę dopuszczającą wymaga się, aby uczeń:

- znał regulamin pracowni komputerowej;
- potrafił bezpiecznie obchodzić się z komputerem;
- znał urządzenia wchodzące w skład zestawu komputerowego;
- poprawnie obsługiwał mysz i klawiaturę;
- znał i potrafił odróżnić nośniki informacji w komputerze;
- z pomocą nauczyciela tworzył folder;
- wiedział, co to jest i potrafi uruchomić edytor grafiki;
- wykonywał proste rysunki w edytorze grafiki z pomocą nauczyciela;
- z pomocą nauczyciela zapisywał informacje na dysku; potrafił pisać krótkie teksty w edytorze tekstu;

Na ocenę dostateczną wymaga się, aby uczeń posiadał wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę dopuszczającą oraz:

- dobrze obsługiwał myszkę i klawiaturę;
- znał urządzenia wchodzące w skład zestawu komputerowego i wiedział, do czego służą;
- potrafił podzielić urządzenia na wejściowe i wyjściowe;
- potrafił stworzyć folder i nadać mu nazwę;
- potrafił wykonywać proste rysunki w edytorze grafiki;
- potrafił pisać w edytorze tekstu;
- wiedział jak napisać polski znak i wielką literę;

Na ocenę dobrą wymaga się, aby uczeń posiadał wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę dostateczną oraz:

- znał różne urządzenia komputerowe i wiedział, do czego służą;
- potrafił stworzyć folder w wyznaczonym miejscu na dysku;
- potrafił przenosić i kopiować pliki oraz foldery;
- wykonywał rysunki w edytorze grafiki i korzystał ze wszystkich jego narzędzi;
- pisał teksty w edytorze tekstu i korzystał ze wszystkich jego narzędzi;
- potrafił uruchomić płytę w napędzie CD-ROM;

Na ocenę bardzo dobrą wymaga się, aby uczeń posiadał wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę dobrą oraz:

- wykonywał wszystkie operacje na folderach i plikach;
- wykonywał rysunki w edytorze grafiki i biegle posługiwał się jego narzędziami;
- pisał teksty w edytorze tekstu i biegle posługiwał się jego narzędziami;
- potrafił korzystać z informacji umieszczonych na płycie CD-ROM;

Na ocenę celującą wymaga się, aby uczeń posiadał wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę bardzo dobrą oraz:

- biegle wykonywał wszystkie operacje na plikach i folderach;
- biegle posługiwał się edytorem grafiki;
- biegle posługiwał się edytorem tekstu;

- potrafił dostosować pasek zadań do swoich potrzeb;
- łączył tekst i grafikę na kartce;
- samodzielnie wyszukiwał informacje zawarte na płycie CD;
- poruszał się po Internecie i wyszukiwał informacje.

Wymagania edukacyjne - klasa V

Na ocenę dopuszczającą wymaga się, aby uczeń:

- znał regulamin pracowni komputerowej;
- potrafił bezpiecznie obchodzić się z komputerem;
- znał urządzenia wchodzące w skład zestawu komputerowego;
- poprawnie obsługiwał mysz i klawiaturę;
- znał i potrafił odróżnić nośniki informacji w komputerze;
- z pomocą nauczyciela tworzył folder;
- wiedział, co to jest i potrafi uruchomić edytor grafiki;
- wykonywał proste rysunki w edytorze grafiki z pomocą nauczyciela;
- z pomocą nauczyciela zapisywał informacje na dysku;
- potrafił pisać krótkie teksty w edytorze tekstu;
- wiedział, co to jest i do czego służy skaner;

Na ocenę dostateczną wymaga się, aby uczeń posiadał wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę dopuszczającą oraz:

- dobrze obsługiwał myszkę i klawiaturę;
- znał urządzenia wchodzące w skład zestawu komputerowego i wiedział, do czego służą;
- potrafił podzielić urządzenia na wejściowe i wyjściowe;
- potrafił stworzyć folder i nadać mu nazwę;
- potrafił wykonywać proste rysunki w edytorze grafiki;
- potrafił pisać w edytorze tekstu;
- wiedział jak napisać polski znak i wielką literę;
- potrafił na jednej kartce umieścić rysunek i tekst;
- potrafił uruchomić płytę w napędzie CD-ROM;
- wiedział co to jest Internet i z pomocą nauczyciela potrafił się z nim połączyć;

Na ocenę dobrą wymaga się, aby uczeń posiadał wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę dostateczną oraz:

- znał różne urządzenia komputerowe i wiedział, do czego służą;
- znał i potrafił opisać różne urządzenia wewnętrzne komputera;
- potrafił stworzyć folder w wyznaczonym miejscu na dysku;
- potrafił przenosić i kopiować pliki oraz foldery;
- wykonywał rysunki w edytorze grafiki i korzystał ze wszystkich jego narzędzi;
- pisał teksty w edytorze tekstu i korzystał ze wszystkich jego narzędzi;
- wstawiał i dowolnie rozmieszczał na kartce tekst i grafikę;
- potrafił korzystać z informacji umieszczonych na płycie CD-ROM;
- znał programy umożliwiające usuwanie wirusów komputerowych;
- potrafił połączyć się samodzielnie z Internetem oraz wejść na podaną stronę;

Na ocenę bardzo dobrą wymaga się, aby uczeń posiadał wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę dobrą oraz:

- znał urządzenia wewnętrzne komputera i ich funkcje;
- wykonywał wszystkie operacje na folderach i plikach;
- wykonywał rysunki w edytorze grafiki i biegle posługiwał się jego narzędziami;
- pisał teksty w edytorze tekstu i biegle posługiwał się jego narzędziami;
- wstawiał i dowolnie rozmieszczał na kartce dźwięk, tekst i grafikę;
- samodzielnie wyszukiwał informacje zawarte na płycie CD oraz samodzielnie korzystał z opcji encyklopedii multimedialnych;
- potrafił wyszukać informacje w Internecie oraz wysłać e-mail;

Na ocenę celującą wymaga się, aby uczeń posiadał wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę bardzo dobrą oraz:

- biegle wykonywał wszystkie operacje na plikach i folderach;
- biegle posługiwał się edytorem grafiki;
- biegle posługiwał się edytorem tekstu;
- potrafił dostosować pasek zadań do swoich potrzeb;

- łączył tekst i grafikę na kartce;
- obsługiwał oprogramowanie antywirusowe;
- swobodnie poruszał się po Internecie.

Wymagania edukacyjne - klasa VI

Na ocenę dopuszczającą wymaga się, aby uczeń:

- znał regulamin pracowni komputerowej;
- potrafił bezpiecznie obchodzić się z komputerem;
- znał urządzenia wchodzące w skład zestawu komputerowego;
- poprawnie obsługiwał mysz i klawiaturę;
- znał i potrafił odróżnić nośniki informacji w komputerze;
- z pomocą nauczyciela tworzył folder;
- wiedział, co to jest i potrafi uruchomić edytor grafiki;
- wykonywał proste rysunki w edytorze grafiki z pomocą nauczyciela;
- z pomocą nauczyciela zapisywał informacje na dysku;
- potrafił pisać krótkie teksty w edytorze tekstu;
- potrafił uruchomić edytor równań w Wordzie;
- wiedział, co to jest i do czego służy skaner;
- wiedział, co to są wirusy komputerowe;
- potrafił uruchomić płytę w napędzie CD-ROM;
- potrafił uruchomić arkusz kalkulacyjny.

Na ocenę dostateczną wymaga się, aby uczeń posiadał wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę dopuszczającą oraz:

- dobrze obsługiwał myszkę i klawiaturę;
- znał urządzenia wchodzące w skład zestawu komputerowego i wiedział, do czego służą;
- potrafił podzielić urządzenia na wejściowe i wyjściowe;
- potrafił stworzyć folder i nadać mu nazwę;
- potrafił wykonywać proste rysunki w edytorze grafiki;
- potrafił pisać w edytorze tekstu;
- wiedział jak napisać polski znak i wielką literę;

- potrafił na jednej kartce umieścić rysunek i tekst;
- potrafił wprowadzić dane do arkusza kalkulacyjnego;
- potrafił posługując się edytorem równań napisać proste ułamki;
- potrafił korzystać z informacji umieszczonych na płycie CD-ROM;
- znał programy umożliwiające usuwanie wirusów komputerowych;
- potrafił połączyć się samodzielnie z Internetem.

Na ocenę dobrą wymaga się, aby uczeń posiadał wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę dostateczną oraz:

- znał różne urządzenia komputerowe i wiedział, do czego służą;
- znał i potrafił opisać różne urządzenia wewnętrzne komputera;
- potrafił stworzyć folder w wyznaczonym miejscu na dysku;
- potrafił przenosić i kopiować pliki oraz foldery;
- wykonywał rysunki w edytorze grafiki i korzystał ze wszystkich jego narzędzi;
- pisał teksty w edytorze tekstu i korzystał ze wszystkich jego narzędzi;
- wstawiał i dowolnie rozmieszczał na kartce tekst i grafikę;
- pisał nieskomplikowany tekst matematyczny w edytorze równań;
- definiował proste formuły w arkuszu kalkulacyjnym;
- samodzielnie wyszukiwał informacje zawarte na płycie CD;
- wiedział, co to są wirusy komputerowe i znał przykłady ich działań;
- potrafił wyszukać informacje w Internecie oraz wysłać e-mail.

Na ocenę bardzo dobrą wymaga się, aby uczeń posiadał wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę dobrą oraz:

- znał urządzenia wewnętrzne komputera i ich funkcje;
- wykonywał wszystkie operacje na folderach i plikach;
- wykonywał rysunki w edytorze grafiki i biegle posługiwał się jego narzędziami;
- pisał teksty w edytorze tekstu i biegle posługiwał się jego narzędziami;
- pisał tekst matematyczny w edytorze równań;
- wypełniał arkusz kalkulacyjny wzorami przez kopiowanie zawartości komórek;
- wstawiał i dowolnie rozmieszczał na kartce dźwięk, tekst i grafikę;

- samodzielnie wyszukiwał informacje zawarte na płycie CD oraz samodzielnie korzystał z opcji encyklopedii multimedialnych;
- potrafił wysłać e-mail wraz z załącznikiem.

Na ocenę celującą wymaga się, aby uczeń posiadał wiadomości i umiejętności obowiązujące na ocenę bardzo dobrą oraz:

- biegle wykonywał wszystkie operacje na plikach i folderach;
- biegle posługiwał się edytorem grafiki;
- biegle posługiwał się edytorem tekstu;
- biegle posługiwał się edytorem kalkulacyjnym;
- pisał skomplikowane równania oraz ułamki piętrowe w edytorze równań;
- potrafił dostosować pasek zadań do swoich potrzeb;
- łączył tekst i grafikę na kartce;
- obsługiwał oprogramowanie antywirusowe;
- swobodnie poruszał się po Internecie.

Wymagania edukacyjne - klasa VII

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

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Stopień bardzo dobry

Uczeń:

- wymienia osiem dziedzin, w których wykorzystuje się komputery
- wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy) i dlaczego jest używany w informatyce
- samodzielnie instaluje programy komputerowe
- wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie
- stosuje skróty klawiszowe, wykonując operacje na plikach i folderach
- zabezpiecza komputer przed zagrożeniami innymi niż wirusy
- charakteryzuje rodzaje grafiki komputerowej
- zapisuje obrazy w różnych formatach wyjaśnia, czym jest plik
- wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku
- wyjaśnia, czym jest rozdzielczość obrazu
- charakteryzuje parametry skanowania i drukowania obrazu
- poprawia jakość zdjęcia
- wyjaśnia różnicę pomiędzy ukrywaniem a usuwaniem warstwy
- wyjaśnia, czym jest i do czego służy Schowek
- łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP
- wskazuje różnice między warstwą Tło a innymi warstwami obrazów w programie GIMP
- pracuje na warstwach podczas tworzenia animacji w programie GIMP
- korzysta z przekształceń obrazów w programie GIMP
- wyjaśnia różnice pomiędzy klasami sieci komputerowych
- dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb
- korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych
- samodzielnie buduje złożone schematy blokowe do przedstawiania różnych algorytmów
- konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach
- konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch
- dodaje nowe (trudniejsze) poziomy do gry tworzonej w języku Scratch
- tworzy w języku Logo procedury z parametrami i bez nich
- zmienia domyślną postać w programie Logomocja
- ustala w edytorze tekstu interlinię pomiędzy wierszami tekstu oraz odległości pomiędzy akapitami
- wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady redagowania dokumentu tekstowego

- wymienia i stosuje wszystkie omówione zasady doboru parametrów formatowania tekstu
- rozumie różne zastosowania krojów pisma w dokumencie tekstowym
- zna i charakteryzuje wszystkie układy obrazu względem tekstu
- grupuje obiekty w edytorze tekstu
- wymienia wady i zalety różnych technik umieszczania obrazu w dokumencie tekstowym i stosuje te techniki
- wymienia trzy rodzaje obiektów, które można osadzić w dokumencie tekstowym, oraz ich aplikacje źródłowe
- formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego
- wstawia do dokumentu tekstowego równania o wyższym stopniu trudności
- zna zasady stosowania w tekście spacji nierozdzielających
- stosuje tabulatory specjalne
- tworzy listy wielopoziomowe
- stosuje w listach ręczny podział wiersza
- wyszukuje i zamienia znaki w dokumencie tekstowym
- różnicuje treść nagłówka i stopki dla parzystych i nieparzystych stron dokumentu tekstowego
- wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje
- zapisuje dokument tekstowy w formacie PDF

Stopień dobry

Uczeń:

- wymienia rodzaje złośliwego oprogramowania
- wymienia rodzaje grafiki komputerowej
- opisuje zasady tworzenia dokumentu komputerowego
- zmienia ustawienia narzędzi programu GIMP
- wymienia etapy skanowania i drukowania obrazu
- wymienia operacje dotyczące koloru możliwe do wykonania w programie GIMP
- zapisuje w wybranym formacie obraz utworzony w programie GIMP
- drukuje dokument komputerowy
- wyjaśnia różnice pomiędzy kopiowaniem a wycinaniem
- omawia przeznaczenie warstw obrazu w programie GIMP
- tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP
- umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP
- stosuje podstawowe narzędzia Selekcji
- tworzy proste animacje w programie GIMP
- używa narzędzia Inteligentne nożyce programu GIMP do tworzenia fotomontaży
- sprawnie posługuje się przeglądarką internetową
- wymienia rodzaje sieci komputerowych
- omawia budowę prostej sieci komputerowej
- wyszukuje informacje w internecie

- przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z sieci i internetu
- pobiera różnego rodzaju pliki z internetu
- dodaje załączniki do wiadomości elektronicznych
- przestrzega postanowień licencji, którymi objęte są materiały pobrane z internetu
- unika zagrożeń związanych z komunikacją internetową
- wymienia etapy rozwiązywania problemów
- opisuje algorytm w postaci listy kroków
- omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym
- tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne
- tłumaczy, do czego używa się zmiennych w programach
- przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego
- omawia budowę okna programu Scratch
- wyjaśnia, czym jest skrypt w języku Scratch
- stosuje powtarzanie poleceń (iterację) w budowanych skryptach
- dodaje nowe duszki w programie Scratch
- dodaje nowe tła w programie Scratch
- omawia budowę okna programu Logomocja
- tworzy pętle w języku Logo, używając polecenia Powtórz
- wyjaśnia pojęcia: *akapit*, *wcięcie*, *margines*
- tworzy nowe akapity w dokumencie tekstowym
- stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu
- korzysta ze słownika ortograficznego w edytorze tekstu
- korzysta ze słownika synonimów w edytorze tekstu
- wymienia trzy zasady redagowania dokumentu tekstowego
- wymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstu
- stosuje różne sposoby otaczania obrazu tekstem
- korzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu tekstowego
- przemieszcza obiekty w dokumencie tekstowym osadza obraz w dokumencie tekstowym
- modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym
- stawia i modyfikuje obraz jako nowy obiekt w dokumencie tekstowym
- stosuje indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowym
- wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności
- wymienia zastosowania tabulatorów w edytorze tekstu,
- stosuje spację nierozdzielającą w edytorze tekstu
- stosuje style tabeli w edytorze tekstu
- stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania w listach wstawianych w edytorze tekstu
- wstawia numer strony w stopce dokumentu tekstowego
- zmienia znalezione słowa za pomocą opcji Zamień w edytorze tekstu
- dzieli fragmenty tekstu na kolumny
- przygotowuje harmonogram w edytorze tekstu
- przygotowuje kosztorys w edytorze tekstu

Stopień dostateczny

Uczeń:

- wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery
- opisuje najczęściej spotykane rodzaje komputerów (komputer stacjonarny, laptop, tablet, smartfon)
- nazywa najczęściej spotykane urządzenia peryferyjne i omawia ich przeznaczenie
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze
- wymienia rodzaje programów komputerowych
- wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla komputerów
- kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując metodę „przeciągnij i upuść”
- wyjaśnia, dlaczego należy tworzyć kopie bezpieczeństwa danych
- wymienia rodzaje złośliwego oprogramowania
- wymienia rodzaje grafiki komputerowej
- opisuje zasady tworzenia dokumentu komputerowego
- zmienia ustawienia narzędzi programu GIMP
- wymienia etapy skanowania i drukowania obrazu
- wymienia operacje dotyczące koloru możliwe do wykonania w programie GIMP
- zapisuje w wybranym formacie obraz utworzony w programie GIMP
- drukuje dokument komputerowy
- wyjaśnia różnice pomiędzy kopiowaniem a wycinaniem
- omawia przeznaczenie warstw obrazu w programie GIMP
- tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP
- umieszcza napisy na obrazie w programie GIMP
- stosuje podstawowe narzędzia Selekcji
- tworzy proste animacje w programie GIMP
- używa narzędzia Inteligentne nożyce programu GIMP do tworzenia fotomontaży
- sprawnie posługuje się przeglądarką internetową
- wymienia rodzaje sieci komputerowych
- omawia budowę prostej sieci komputerowej
- wyszukuje informacje w internecie
- przestrzega zasad bezpieczeństwa podczas korzystania z sieci i internetu
- pobiera różnego rodzaju pliki z internetu
- dodaje załączniki do wiadomości elektronicznych
- przestrzega postanowień licencji, którymi objęte są materiały pobrane z internetu
- unika zagrożeń związanych z komunikacją internetową
- wymienia etapy rozwiązywania problemów
- opisuje algorytm w postaci listy kroków
- omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym
- tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne
- tłumaczy, do czego używa się zmiennych w programach
- przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego

- omawia budowę okna programu Scratch
- wyjaśnia, czym jest skrypt w języku Scratch
- stosuje powtarzanie poleceń (iterację) w budowanych skryptach
- dodaje nowe duszki w programie Scratch
- dodaje nowe tła w programie Scratch
- omawia budowę okna programu Logomocja
- tworzy pętle w języku Logo, używając polecenia Powtórz
- wyjaśnia pojęcia: *akapit*, *wcięcie*, *marginies*
- tworzy nowe akapity w dokumencie tekstowym
- stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu
- korzysta ze słownika ortograficznego w edytorze tekstu
- korzysta ze słownika synonimów w edytorze tekstu
- wymienia trzy zasady redagowania dokumentu tekstowego
- wymienia trzy zasady doboru parametrów formatowania tekstu
- stosuje różne sposoby otaczania obrazu tekstem
- korzysta z gotowych szablonów podczas tworzenia dokumentu tekstowego
- przemieszcza obiekty w dokumencie tekstowym osadza obraz w dokumencie tekstowym
- modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym
- stawia i modyfikuje obraz jako nowy obiekt w dokumencie tekstowym
- stosuje indeksy dolny i górny w dokumencie tekstowym
- wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności
- wymienia zastosowania tabulatorów w edytorze tekstu,
- stosuje spację nierozdzielającą w edytorze tekstu
- stosuje style tabeli w edytorze tekstu
- stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania w listach wstawianych w edytorze tekstu
- wstawia numer strony w stopce dokumentu tekstowego
- zmienia znalezione słowa za pomocą opcji Zamień w edytorze tekstu
- dzieli fragmenty tekstu na kolumny
- przygotowuje harmonogram w edytorze tekstu
- przygotowuje kosztorys w edytorze tekstu

Stopień dopuszczający

Uczeń:

- wymienia dwie dziedziny, w których wykorzystuje się komputery
- identyfikuje elementy podstawowego zestawu komputerowego
- wyjaśnia, czym jest program komputerowy
- wyjaśnia, czym jest system operacyjny
- uruchamia programy komputerowe
- kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując Schowek
- wyjaśnia, czym jest złośliwe oprogramowanie
- otwiera, zapisuje i tworzy nowe dokumenty
- wymienia sposoby pozyskiwania obrazów cyfrowych

- tworzy rysunki w edytorze grafiki GIMP
- stosuje filtry w edytorze grafiki GIMP
- zaznacza, kopiuje, wycina i wkleja fragmenty obrazu w edytorze grafiki GIMP
- tworzy animacje w edytorze grafik
- wyjaśnia, czym są sieć komputerowa i internet
- przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu
- przestrzega zasad netykiety w komunikacji internetowej
- tworzy, wysyła i odbiera pocztę elektroniczną
- wyjaśnia, czym jest algorytm
- wyjaśnia, czym jest programowanie
- wyjaśnia, czym jest program komputerowy
- buduje proste skrypty w języku Scratch
- używa podstawowych poleceń języka Logo do tworzenia rysunków
- wyjaśnia, czym jest dokument tekstowy
- pisze tekst w edytorze tekstu
- włącza podgląd znaków niedrukowanych w edytorze tekstu
- wymienia dwie zasady redagowania dokumentu tekstowego
- wymienia dwie zasady doboru parametrów formatowania tekstu
- zna rodzaje słowników w edytorze tekstu.
- wstawia obraz do dokumentu tekstowego
- wykonuje operacje na fragmentach tekstu
- wstawia proste równania do dokumentu tekstowego
- wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do dokumentu tekstowego
- korzysta z domyślnych tabulatorów w edytorze tekstu
- drukuje dokument tekstowy
- wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę
- wstawia do dokumentu tekstowego listy numerowaną lub wypunktowaną
- wstawia nagłówek i stopkę do dokumentu tekstowego
- wyszukuje słowa w dokumencie tekstowym
- wstawia przypisy dolne w dokumencie tekstowym
- dzieli cały tekst na kolumny
- odczytuje statystyki z dolnego paska okna dokumentu

Wymagania edukacyjne - klasa VIII

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

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena bardzo dobra

uczeń:

- sprawdza podzielność liczb, wykorzystując operator *mod* w skrypcie języka Scratch,
- wyszukuje element w zbiorze uporządkowanym metodą przez połowienie (*dziel i zwyciężaj*),
- wykorzystuje instrukcje iteracyjne w programach pisanych w języku C++,
- pisze w języku C++ program wyszukujący element w zbiorze uporządkowanym,
- wykorzystuje instrukcje warunkowe i iteracyjne w programach pisanych w języku Python,
- pisze w języku Python program wyszukujący element w zbiorze uporządkowanym,
- wykorzystuje funkcję JEŻELI arkusza kalkulacyjnego do przedstawiania sytuacji warunkowych,
- kopiuje formuły z użyciem adresowania bezwzględnego oraz mieszanego,
- tworzy wykresy dla wielu serii danych w arkuszu kalkulacyjnym,
- wstawiając obiekt zewnętrzny do dokumentu tekstowego opisuje różnice pomiędzy obiektem osadzonym a połączonym,
- wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w innych dziedzinach,
- wyświetla określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z funkcji filtrowania,
- dodaje hiperłącza do strony utworzonej w języku HTML,
- zmienia wygląd menu głównego strony internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią,
- dodaje widżety do strony internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią,
- krytycznie ocenia wartość informacji znalezionych w internecie – weryfikuje je w różnych źródłach,

Ocena dobra

Uczeń:

- w programie Scratch buduje skrypt wyodrębniający cyfry danej liczby,
- porządkuje elementy zbioru metodą przez wybieranie oraz metodą przez zliczanie,
- wyjaśnia, czym jest kompilator,
- wykorzystuje instrukcje warunkowe w programach pisanych w języku C++,
- algorytmy porządkowania przedstawia w postaci programu w języku C++,
- opisuje różnice pomiędzy kompilatorem a interpretatorem,
- wykorzystuje zmienne w programach pisanych w języku Python,
- wykorzystuje listy do przechowywania danych w programach pisanych w języku Python,

- algorytm porządkowania przedstawia w postaci programu w języku Python,
- kopiuje formuły do innych komórek arkusza kalkulacyjnego, korzystając z adresowania względnego,
- oblicza sumę i średnią zbioru liczb, korzystając z odpowiednich formuł arkusza kalkulacyjnego,
- dodaje oraz usuwa wiersze i kolumny arkusza kalkulacyjnego,
- dodaje oraz usuwa wiersze i kolumny arkusza kalkulacyjnego,
- zmienia rozmiar kolumn oraz wierszy arkusza kalkulacyjnego,
- wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do obliczania wydatków,
- włącza lub wyłącza elementy wykresu w arkuszu kalkulacyjnym,
- tworzy wykresy dla dwóch serii danych w arkuszu kalkulacyjnym,
- wyjaśnia działanie mechanizmu OLE,
- realizuje algorytm iteracyjny w arkuszu kalkulacyjnym,
- sortuje dane w kolumnie arkusza kalkulacyjnego,
- rozdziela zadania pomiędzy członków grupy podczas pracy nad projektem grupowym,

Ocena dostateczna

Uczeń:

- wykorzystuje instrukcje warunkowe w skryptach budowanych w programie Scratch,
- wykorzystuje iteracje w skryptach budowanych w języku Scratch,
- realizuje algorytm Euklidesa w skrypcie programu Scratch,
- buduje w programie Scratch skrypt wyszukujący największą liczbę w zbiorze nieuporządkowanym,
- opisuje różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym,
- tworzy zmienne w języku C++,
- wykonuje podstawowe operacje matematyczne na zmiennych w języku C++,
- wykorzystuje tablice do przechowywania danych w programach pisanych w języku C++,
- tworzy i zapisuje prosty program w języku Python do wyświetlania tekstu na ekranie,
- definiuje i stosuje funkcje w języku Python,
- wskazuje zakres komórek arkusza kalkulacyjnego,
- tworzy proste formuły obliczeniowe w arkuszu kalkulacyjnym,
- zmienia wygląd komórek arkusza kalkulacyjnego,
- dodaje i formatuje obramowania komórek arkusza kalkulacyjnego,
- drukuje tabele arkusza kalkulacyjnego,
- zmienia wygląd wykresu w arkuszu kalkulacyjnym,
- wstawia tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego,
- realizuje algorytm z warunkami w arkuszu kalkulacyjnym,
- przygotowuje plan działania, realizując projekt grupowy,
- formatuje tekst strony internetowej utworzonej w języku HTML,
- wykorzystuje motywy, aby zmienić wygląd strony utworzonej w systemie zarządzania treścią,
- dodaje obrazy i inne elementy multimedialne do strony utworzonej w systemie zarządzania treścią,
- udostępnia innym pliki umieszczone w chmurze,

- wyszukuje w internecie informacje potrzebne do wykonania zadania,
- zmienia wygląd prezentacji, dostosowując kolory poszczególnych elementów.

Ocena dopuszczająca

Uczeń:

- buduje proste skrypty w programie Scratch,
- wykorzystuje zmienne w skryptach budowanych w programie Scratch,
- opisuje algorytm Euklidesa,
- wyszukuje największą liczbę w zbiorze nieuporządkowanym,
- tworzy prosty program w języku C++ wyświetlający tekst na ekranie konsoli,
- tworzy nowe bloki (procedury) w skryptach budowanych w programie Scratch,
- definiuje i stosuje funkcje w programach pisanych w języku C++,
- pisze polecenia w trybie interaktywnym języka Python do wyświetlania tekstu na ekranie,
- tworzy procedury z parametrami w języku Scratch,
- wprowadza dane różnego rodzaju do komórek arkusza kalkulacyjnego,
- wskazuje adres komórki w arkuszu kalkulacyjnym,
- prezentuje na wykresie dane zawarte w arkuszu kalkulacyjnym,
- realizuje algorytm liniowy w arkuszu kalkulacyjnym,
- współpracuje w grupie, tworząc wspólny projekt,
- tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku,
- tworzy prostą stronę internetową, korzystając z systemu zarządzania treścią (CMS),
- umieszcza pliki w chmurze,
- prezentuje określone zagadnienia w postaci prezentacji multimedialnej,
- dodaje slajdy do prezentacji multimedialnej,
- dodaje test i obrazy do prezentacji multimedialnej.

Postanowienia końcowe

1. Uczniowie informowani są o zasadach przedmiotowego systemu oceniania na pierwszych zajęciach lekcyjnych, natomiast zainteresowani rodzice na indywidualnych spotkaniach.
2. Przedmiotowy system oceniania z informatyki dostępny jest także w pracowni komputerowej
3. W czasie pracy z uczniami uwzględnia się zawsze zalecenia Poradni Psychologiczno - Pedagogicznej a uczniowie mający orzeczenia – otrzymują ćwiczenia o niższym stopniu trudności, – mogą liczyć na szczególną pomoc nauczyciela, – mogą przeznaczyć na realizację zadań dłuższy odcinek czasu.