

WYMAGANIA EDUKACYJNE Z INFORMATYKI IV - VIII

Wstęp

Forma kształcenia głównie będzie skupiać się na projektach utrwalających wiedzę zdobytą na lekcji, umiejętnym korzystaniu z dostępnej informacji, pracy zespołowej i prezentacji własnego wkładu do poszczególnych projektów.

Formy sprawdzania wiedzy i umiejętności

PROJEKT INDYWIDUALNY:

Projekt indywidualny polega na samodzielnym pogłębieniu materiału omawianego na lekcji oraz praktycznym zastosowaniu zdobytej wiedzy. Po zapoznaniu się z nowym tematem uczeń wybiera temat własny lub z listy proponowanych przez nauczyciela, identyfikuje problem do rozwiązania, a następnie opracowuje jego rozwiązanie zarówno podczas zajęć, jak i samodzielnie w domu.

Obowiązkowe elementy projektu:

- Dokumentacja pracy (np. notatki, zrzuty ekranu, pliki robocze)
- Prezentacja wyników (ustna lub multimedialna)
- Opis napotkanych trudności i sposobów ich rozwiązania
- Przesłanie gotowej pracy drogą elektroniczną (np. przez Teams, OneDrive, e-mail lub inną uzgodnioną platformę)

PROJEKT GRUPOWY:

Projekt grupowy polega na współpracy uczniów nad tematem związanym z materiałem lekcyjnym. Grupa identyfikuje problem, dzieli go na mniejsze zadania, za które każdy członek bierze odpowiedzialność. Praca odbywa się częściowo na lekcji, a każdy uczeń dokumentuje swoje postępy. Na koniec grupa prezentuje wyniki, omawia napotkane trudności oraz analizuje, dlaczego projekt mógł nie odnieść pełnego sukcesu. Oceniane będą współpraca, odpowiedzialność za zadania, zrozumienie materiału, dokumentacja oraz umiejętności prezentacyjne.

W SZCZEGÓLNYCH WYPADKACH NAUCZYCIEL MOŻE WYZNACZYĆ INNE FORMY SPRAWDZENIA WIEDZY I UMIEJĘTNOŚCI.

Ustalanie przewidywanej rocznej i śródrocznej oceny klasyfikacyjnej

1. Przy ustalaniu oceny śródrocznej (rocznej) nauczyciel uwzględnia postępy ucznia.
2. Oceny śródroczna i roczna z informatyki nie mają wpływu na ocenę klasyfikacyjną z zachowania i odwrotnie.
3. Ocena śródroczna jest ustalana na podstawie ocen uzyskanych w pierwszym semestrze. Ocena roczna ustalana jest ze wszystkich ocen cząstkowych uzyskanych przez ucznia w ciągu całego roku szkolnego i nie jest średnią arytmetyczną ocen.

Warunki i tryb uzyskania wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej określone są w Statucie Szkoły art. 44.

Umiejętności niezbędne do uzyskania ocen z informatyki w klasach 4-8:

Ocena niedostateczna (1):

- *Kompetencje podstawowe:* Uczeń nie wykazuje elementarnych umiejętności informatycznych i nie podejmuje aktywności edukacyjnej.
- *Obsługa komputera:* Nie potrafi samodzielnie uruchomić komputera ani korzystać z podstawowych programów.
- *Wykonywanie poleceń:* Nie realizuje poleceń nauczyciela lub odmawia pracy.
- *Rozumienie pojęć:* Nie rozumie podstawowych pojęć informatycznych.
- *Postawa i motywacja:* Nie wykazuje zainteresowania tematem ani chęci poprawy.

Ocena dopuszczająca (2):

- *Kompetencje podstawowe:* Uczeń wykazuje minimalne umiejętności w zakresie obsługi komputera i TIK(technologie informacyjno-komunikacyjne).
- *Obsługa komputera:* Potrafi uruchomić komputer i odnaleźć podstawowe programy.
- *Wykonywanie zadań:* Wykonuje bardzo proste czynności z ciągłą pomocą nauczyciela lub kolegów.
- *Dokumenty i internet:* Próbuje edytować tekst i wyszukiwać informacje w internecie, jednak popełnia wiele błędów.
- *Bezpieczeństwo:* Nie rozumie zasad bezpieczeństwa online i wymaga stałego wsparcia.

Ocena dostateczna (3):

- *Podstawowa obsługa komputera:* uruchamianie i zamykanie systemu, korzystanie z prostych programów.
- *Tworzenie prostych dokumentów:* edycja tekstu, wstawianie obrazów, zapisywanie i drukowanie plików.
- *Korzystanie z internetu:* wyszukiwanie informacji, przeglądanie stron internetowych.
- *Podstawy bezpieczeństwa:* rozpoznawanie zagrożeń online, takich jak wirusy czy niebezpieczne linki.

Ocena dobra (4):

- *Zaawansowana obsługa edytorów tekstu:* formatowanie tekstu, tworzenie tabel, korzystanie ze stylów.
- *Podstawy arkuszy kalkulacyjnych:* wprowadzanie danych, tworzenie prostych wykresów, obliczenia matematyczne.
- *Podstawy programowania:* tworzenie prostych skryptów lub programów, np. w Scratchu.
- *Bezpieczne korzystanie z internetu:* świadome korzystanie z zasobów, przestrzeganie zasad netykiety.

Ocena bardzo dobra (5):

- *Biegła obsługa edytorów tekstu i arkuszy kalkulacyjnych:* zaawansowane formatowanie, wykorzystanie formuł, analizowanie danych.
- *Tworzenie prezentacji multimedialnych:* efektywne użycie animacji, dźwięków, wideo.
- *Zaawansowane programowanie:* tworzenie bardziej złożonych programów lub gier, rozumienie podstawowych algorytmów.
- *Podstawy grafiki komputerowej:* edycja obrazów, tworzenie prostych projektów graficznych.
- *Świadome i odpowiedzialne korzystanie z technologii:* rozumienie wpływu technologii na życie codzienne, ochrona prywatności.

Ocena celująca (6):

- *Bardzo zaawansowane programowanie:* tworzenie złożonych projektów, np. aplikacji, gier, czy stron internetowych.
- *Zaawansowana analiza danych:* korzystanie z narzędzi do obróbki i wizualizacji danych, tworzenie raportów.
- *Tworzenie zaawansowanych projektów multimedialnych:* łączenie tekstu, grafiki, dźwięku i wideo w spójne prezentacje.
- *Zarządzanie projektami IT:* planowanie, realizacja i prezentacja złożonych projektów zespołowych.
- *Pełna świadomość zagrożeń i etyki w IT:* ochrona danych osobowych, krytyczna analiza treści online, przestrzeganie zasad prawa autorskiego.