

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:

Będzie polegał na samodzielnym pogłębieniu materiału omawianego na lekcji oraz na praktycznym zastosowaniu zdobytej wiedzy. Po zapoznaniu się z nowym tematem uczniowie wybierają temat własny lub z listy proponowanych tematów, identyfikują problem do rozwiązania, a następnie, podczas pracy zarówno na lekcji, jak i samodzielnie, opracowują rozwiązanie. Projekt kończy się prezentacją, podczas której uczeń przedstawia wyniki swojej pracy, opisuje napotkane trudności oraz metody ich przezwyciężenia. Oceniane będą zrozumienie materiału, rozwiązanie problemu, dokumentacja pracy, zaangażowanie oraz umiejętności prezentacyjne

PROJEKT GRUPOWY:

Będzie polegał 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.

PRACA NA LEKCJI:

Praca na lekcji może zostać oceniona „+” lub „-”.

Uczeń uzyskuje:

- + Podanie innego sposobu na rozwiązanie zagadnienia niż które są tłumaczone;
 - + Merytoryczna dyskusja z zagadnienia teoretycznego;
 - + Rozwiązanie wyzwania w trakcie lekcji;
 - + Wykonanie wyzwania dodatkowego;
- Brak odpowiedzi, w sytuacji, gdy nie uważa na lekcji, przeszkadza kolegom/koleżanką, rozmawia i podpowiada

Uczeń może uzyskać więcej niż 1 „+” w trakcie lekcji, co może przyjąć postać oceny dodatkowej

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, gdzie głównym wyznacznikiem są oceny projektowe, każdy „+” i „-” będzie wpływał na ocenę obniżając lub podnosząc ją odpowiednio. 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 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.