

Informatyka.

Klasa 4 – 8.

Treści programowe informatyki obejmują zarówno operowanie elementami algorytmiki jak i posługiwanie się narzędziami informatycznymi, czyli technologią informacyjną. Umiejętności te oceniane są w sposób równorzędny. Zdarzają się bowiem uczniowie, którzy świetnie radzą sobie z programami użytkowymi (np. edytor tekstu), mają natomiast duże trudności z rozwiązywaniem problemów w postaci algorytmicznej (programowanie). Bywa też odwrotnie - uczniowie rozwiązujący trudne problemy algorytmiczne i potrafiący sprawnie programować, mają kłopoty z posługiwaniem się programami użytkowymi.

Wymagania ogólne:

1. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem; świadomość zagrożeń i ograniczeń związanych z korzystaniem z komputera i Internetu.
2. Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.
3. Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł; opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, prezentacji multimedialnych i danych liczbowych.
4. Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera.
5. Wykorzystywanie komputera do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań.

Wymagania szczegółowe:

1. Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem - uczeń:
 - komunikuje się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych;
 - odczytuje i prawidłowo interpretuje znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy;
 - prawidłowo zapisuje i przechowuje wyniki swojej pracy w komputerze i na nośnikach elektronicznych, a następnie korzysta z nich;
 - korzysta z pomocy dostępnej w programach;
 - posługuje się podstawowym słownictwem informatycznym;

- przestrzega podstawowych zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze, wyjaśnia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera.
2. Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych - uczeń:
- komunikuje się za pomocą poczty elektronicznej, stosując podstawowe zasady netykiety;
 - korzysta z poczty elektronicznej przy realizacji projektów.
3. Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł - uczeń:
- wyszukuje informacje w różnych źródłach elektronicznych (słowniki, encyklopedie, zbiory biblioteczne, dokumentacje techniczne i zasoby Internetu);
 - selekcjonuje, porządkuje i gromadzi znalezione informacje;
 - wykorzystuje, stosownie do potrzeb, informacje w różnych formatach;
 - opisuje cechy różnych postaci informacji: tekstowej, graficznej, dźwiękowej, audiowizualnej, multimedialnej.
4. Opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, prezentacji multimedialnych i danych liczbowych - uczeń:
- tworzy rysunki i motywy przy użyciu edytora grafiki (posługuje się kształtami, barwami, przekształcaniem obrazu, fragmentami innych obrazów);
 - opracowuje i redaguje teksty (listy, ogłoszenia, zaproszenia, ulotki, wypracowania), stosując podstawowe możliwości edytora tekstu w zakresie formatowania akapitu i strony, łączy grafikę z tekstem;
 - wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje;
 - przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne.
5. Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera - uczeń:
- za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie;
 - uczestniczy w pracy zespołowej, porozumiewa się z innymi osobami podczas realizacji wspólnego projektu, podejmuje decyzje w zakresie swoich zadań i uprawnień.

6. Wykorzystywanie komputera oraz programów i gier edukacyjnych do poszerzania wiedzy z różnych dziedzin - uczeń:
 - korzysta z komputera, jego oprogramowania i zasobów elektronicznych (lokalnych i w sieci) do wspomaganie i wzbogacanie realizacji zagadnień z wybranych przedmiotów;
 - korzysta z zasobów (słowników, encyklopedii, sieci Internet) i programów multimedialnych (w tym programów edukacyjnych) z różnych przedmiotów i dziedzin wiedzy.
7. Wykorzystywanie komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych do rozwijania swoich zainteresowań, zastosowanie komputera w życiu codziennym, opisywanie zagrożeń i ograniczeń związanych z korzystaniem z komputera i Internetu - uczeń:
 - opisuje przykłady wykorzystania komputera i sieci Internet w życiu codziennym;
 - szanuje prywatność i pracę innych osób;
 - przestrzega zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i Internetu, ocenia możliwe zagrożenia.

Sposoby sprawdzania i oceniania osiągnięć edukacyjnych uczniów - oceniane są:

1. Ćwiczenia praktyczne:
 - wykonanie wszystkich poleceń zgodnie z treścią;
 - stopień samodzielności wykonywania zadania;
 - pilność;
 - końcowy efekt pracy;
 - umiejętność pracy w zespole.
2. Aktywność:
 - stopień zaangażowania podczas wykonywania zajęć;
 - wykonanie dodatkowej pracy;
 - przygotowanie dodatkowych materiałów do lekcji.
3. Szczególne osiągnięcia - konkursy przedmiotowe.
4. Przestrzeganie regulaminu pracowni komputerowej: zasad bezpiecznej pracy przy komputerze, zasad netykiety, poszanowanie sprzętu oraz cudzej własności.

Wymagania na poszczególne stopnie:

1. Celujący - uczeń:

- zna wymagane pojęcia i terminologię komputerową;
- posiada wymaganą na tym etapie nauczania przedmiotu wiedzę teoretyczną;
- z dużą swobodą posługuje się oprogramowaniem komputerowym, wykorzystując opcje o wysokim stopniu trudności;
- bez zastrzeżeń posługuje się usługami internetowymi;
- samodzielnie rozwiązuje przedstawione na zajęciach problemy informatyczne;
- wykonuje ćwiczenia, prace i projekty z dużym stopniem samodzielności i własnej inwencji, złożonością oraz bogactwem użytych efektów i opcji, pomysłowością, oryginalnością, a także wysokimi walorami estetycznymi;
- do swoich prac pozyskuje materiał z bardzo różnych źródeł wiedzy;
- wyróżnia się starannością i solidnością podczas wykonywania powierzonych zadań oraz aktywnością na lekcjach;
- zawsze przestrzega zasad obowiązujących w pracowni komputerowej i zasad netykiety;
- uczestniczy w konkursach informatycznych.

2. Bardzo dobry - uczeń:

- zna wymagane pojęcia i terminologię komputerową;
- posiada wymaganą na tym etapie nauczania przedmiotu wiedzę teoretyczną;
- posługuje się oprogramowaniem komputerowym, również większością opcji o wysokim stopniu trudności;
- posługuje się usługami internetowymi;
- samodzielnie rozwiązuje prostsze problemy informatyczne;
- wykonuje ćwiczenia, prace i projekty z dużą starannością i dokładnością w odtworzeniu zaprezentowanego przez nauczyciela wzoru, przykładu;
- przestrzega zasad obowiązujących w pracowni komputerowej i zasad netykiety.

3. Dobry - uczeń:

- zna w dużym zakresie wymagane pojęcia i terminologię komputerową;
- posiada niewielkie braki w wiedzy teoretycznej przedmiotu;

- z niewielkimi potknięciami posługuje się oprogramowaniem komputerowym, zna dużą ilość opcji w nich zawartych, również częściowo tych o dużym stopniu trudności;
- z niewielkimi potknięciami posługuje się usługami internetowymi;
- wykonuje ćwiczenia, prace i projekty z niewielkimi brakami w stosunku do przedstawionego przez nauczyciela wzoru czy przykładu;
- przestrzega zasad obowiązujących w pracowni komputerowej i zasad netykiety.

4. Dostateczny - uczeń:

- nie wykazuje zbytniego zainteresowania przedmiotem, niemniej zadane ćwiczenia i prace stara się, mimo trudności, wykonać jak najlepiej;
- w posiadanej wiedzy teoretycznej prezentuje duże braki, niemniej większość materiału ma opanowaną;
- z niewielką pomocą nauczyciela posługuje się oprogramowaniem komputerowym;
- z niewielką pomocą nauczyciela posługuje się usługami internetowymi;
- wykonuje ćwiczenia, prace i projekty z prostotą, brakiem zastosowania wielu opcji i efektów;
- na ogół przestrzega zasad obowiązujących w pracowni komputerowej i zasad netykiety.

5. Dopuszczający - uczeń:

- posiada minimalny wymagany zasób wiedzy teoretycznej;
- z pomocą nauczyciela, często niezbyt chętnie, posługuje się oprogramowaniem komputerowym, wykorzystując tylko najbardziej podstawowe, wybrane opcje i efekty;
- z dużą pomocą nauczyciela posługuje się usługami internetowymi;
- ćwiczenia, prace i projekty wykonuje niestarannie, z dużymi brakami w stosunku do zaprezentowanego przez nauczyciela wzoru lub przykładu, z wykorzystaniem najprostszych opcji i narzędzi;
- na ogół przestrzega zasad obowiązujących w pracowni komputerowej i zasad netykiety.

6. Niedostateczny - uczeń:

- nie opanował umiejętności i wiedzy z zakresu materiału programowego, nie zna terminologii informatycznej, nie stosuje zasad bezpiecznej obsługi komputera, nie potrafi poprawnie zapisywać swoich prac i zamykać systemu.

Stopnie okresowe i roczne:

1. Oceny z ćwiczeń wykonywanych na lekcji mają decydujący wpływ na stopień końcowy, a oceny z prac dodatkowych i innych form aktywności ucznia wpływają na podwyższenie stopnia.
2. Stopień okresowy i roczny wystawia się na podstawie ocen uzyskanych w ciągu całego roku zgodnie z zasadami zawartymi w szkolnym WZO.

Jak uczeń może poprawić ocenę?

- Uczeń może powtórnie wykonać zadania, z których uzyskał słabszą ocenę (lub zadania podobnego typu) w trakcie dodatkowych zajęć pozalekcyjnych (termin uzgodnić z nauczycielem).

Ile razy w semestrze uczeń może być nieprzygotowany do lekcji?

- Uczeń może być nieprzygotowany do lekcji (brak podręcznika lub wykonanej terminowo i przesłanej pracy) trzy razy w semestrze. Nieprzygotowanie nie zwalnia jednak ucznia z udziału w lekcji, skutkuje minusem (czwarty i każdy kolejny minus w semestrze to ocena niedostateczna).

Co powinien zrobić uczeń, gdy był dłużej nieobecny w szkole?

- Uczeń powinien uzupełnić obowiązkowe zadania na zajęciach pozalekcyjnych lub w domu i przesłać je do nauczyciela w ustalonym terminie.