

## Kryteria oceniania - informatyka

1. Informatyka jest przedmiotem o charakterze wybitnie praktycznym, co spowodowało stworzenie szczególnych form oceniania wiedzy ucznia. Formy te będą opierać się na rozwiązywaniu problemów przez ucznia z wykorzystaniem komputera.

a) badanie wiedzy ucznia będzie odbywać się przy komputerze, uczeń wykonuje zadania korzystając z komputera i odpowiedniego oprogramowania,

b) zadania będą sprawdzały umiejętność:

- rozwiązywania problemów przy pomocy komputera,
- łączenia umiejętności praktycznej z wiedzą teoretyczną,
- podstawowych metod pracy przy komputerze,
- podstawowych pojęć i metod informatyki,
- znajomości mechanizmów wspólnych dla różnych programów

2. Głównymi formami wiedzy i umiejętności ucznia z przedmiotu - Informatyka są:

- prace wykonywane przez uczniów w toku lekcji - ocenianie bieżącej pracy ucznia na lekcji
- nauczyciel przy odbiorze pracy może zadać jeszcze kilka dodatkowych kontrolnych pytań uczniom lub zalecić powtórzenie pewnej czynności
- zróżnicowanie ocen w zespole dwuosobowym jest możliwe wtedy gdy jeden z uczniów posiada lepsze umiejętności oraz wiedzę
- w przypadku dłuższych zadań uczniowie mogą przechowywać efekty swojej pracy w komputerze i kontynuować zadanie na kolejnych zajęciach
- sprawdziany praktyczne, które odpowiadają założonym końcowym efektom:

**sprawdzian 1** - polegający na rozwiązywaniu praktycznego problemu przy użyciu komputera, sprawdzian jest zapowiedziany i obejmuje tematy związane z ostatnimi lekcjami, w niektórych przypadkach sprawdzian może przyjąć formę testu lub może mieć formę tradycyjną i być realizowany na kartkach,

**sprawdzian 2** - polegający na praktycznym sprawdzeniu wiedzy i umiejętności ucznia, obejmuje kilka problemów związanych z zamkniętym działem realizowanego programu,

Sprawdziany są zapowiedziane z tygodniowym wyprzedzeniem i wpisane do dziennika klasowego, czas trwania sprawdzianu: do 40 minut.

- każdy uczeń ma prawo do otrzymania dodatkowych ocen, które może uzyskać wykonując i przygotowując referat na temat określony przez nauczyciela lub stworzy własny projekt pracy (po uzgodnieniu z nauczycielem)

3. Ogólne założenia

- sprawdziany praktyczne są obowiązkowe
- jeżeli z przyczyn losowych uczeń nie może uczestniczyć w sprawdzianie to powinien to uczynić w terminie dwutygodniowym od momentu oddania prac przez nauczyciela
- uczeń raz w semestrze może poprawić sprawdzian, ale tylko w przypadku gdy otrzymał z niego ocenę niedostateczną w terminie jednego tygodnia od momentu otrzymania wyników prac
- wszystkie oceny są jawne dla uczniów, przyjmuje się skalę przyjętą

w Wewnątrzszkolnym Systemie Oceniania

- bardzo ważną rolę przy wystawianiu oceny odgrywa umiejętność obsługi i wykorzystanie komputera podczas rozwiązywania problemów praktycznych

**Ocena semestralna nie jest średnią arytmetyczną z ocen cząstkowych.**

- nauczyciel może wyciągnąć wobec ucznia konsekwencje gdy ten łamie lub nie przestrzega regulaminu szkolnej pracowni komputerowej (obniżenie oceny ze sprawowania)

5. Szczegółowe kryteria przy wystawianiu ocen w poszczególnych klasach stanowią załączniki:

załącznik nr 1 – klasa pierwsza

załącznik nr 1 – klasa druga

załącznik nr 1 – klasa trzecia

6. Sposoby powiadamiania uczniów i rodziców o wynikach nauczania:

- ocena ustna i ocena wynikająca ze sprawdzianu praktycznego jest jawna.

- rodzice zobowiązani są do zapoznania się z proponowaną oceną (semestralną lub końcoworoczną) wpisaną do dziennika

- z postanowieniami wewnątrzprzedmiotowego systemu oceniania stosowanego w ramach przedmiotu - informatyka nauczyciel zapoznaje uczniów na pierwszych zajęciach z tego przedmiotu

**PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA MOŻE ULEC EWALUACJI PO UPŁYWIE ROKU SZKOLNEGO OD DATY JEGO WPROWADZENIA**

## Załącznik nr 1

### Kryteria ocen z informatyki kl. I gimnazjum

#### OCENA DOPUSZCZAJĄCA:

1. Potrafią sprawnie rozpocząć i zakończyć pracę komputera.
2. Znają zasady bezpiecznego użytkowania komputera.
3. Znają główne elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego.
4. Potrafią samodzielnie zakończyć pracę z programem.
5. Wprowadzają dane do programu.
6. Zapisują wyniki swojej pracy na dysku.
7. Znają funkcje prostego kalkulatora.
8. Wykonują proste operacje arytmetyczne.
9. Uruchamiają prosty edytor grafiki.
10. Uruchamiają prosty edytor tekstu.
11. Znają budowę wnętrza komputera.
12. Potrafią wykonać prosty rysunek posługując się ołówkiem i kredką.

#### OCENA DOSTATECZNA:

1. Opisują prawidłowo zorganizowane stanowisko pracy.
2. Poruszają się po strukturze danych.
3. Wyszukują zbiory wykonywalne.
4. Zapisują i odczytują pracę na dysku.
5. Znają przeznaczenie klawiszy edycyjnych.
6. Potrafią pisać polskie litery.
7. Zapisują własne teksty na dysku.
8. Formatują tekst.
9. Potrafią uruchomić dowolną grę i z niej korzystać.
10. Znają różne metody kopiowania.
11. Potrafią uruchomić przeglądarkę Internetową.

#### OCENA DOBRA:

1. Omawiają możliwości wykorzystania wyników pracy innych osób z tego samego komputera.
2. Rozumieją znaczenie komputera dla rozwoju techniki.
3. Poznają działanie i obsługę wybranych urządzeń.
4. Wykorzystują pamięć kalkulatora do wykonywania operacji powtarzalnych.
5. Dokonują trafnego doboru koloru, zwracają uwagę na wygląd estetyczny.
6. Tworzą samodzielnie rysunek na zadany temat.
7. Wykonują operacje na blokach tekstu.
8. Obsługują szkolną drukarkę.
9. Wykorzystują programy dydaktyczne do uczenia się.
10. Rozumieją wykorzystanie gier jako rozrywki z komputerem.
11. Wyszukują informacje w Internecie.
12. Znają budowę Arkusza kalkulacyjnego.
13. Dokonują prostych obliczeń w Arkuszu kalkulacyjnym.
14. Formatują tekst, dostosowując go do jego przeznaczenia.

#### OCENA BARDZO DOBRA

1. Omawiają pojęcie piractwa komputerowego i jego konsekwencje.
2. Dostrzegają korzyści wykorzystania komputera w codziennej pracy.
3. Obsługują wybrane urządzenia z pomocą nauczyciela.
4. Dokonują poprawek w pracy i zapisują zmiany.
5. Samodzielnie redagują teksty na zadany temat.
6. Drukują gotowe elementy i własne prace.
7. Samodzielnie wykorzystują wyszukane informacje ze zbiorów multimedialnych.

8. Potrafią wyszukiwać informacje w Internecie na zadany temat.
9. Znają strukturę bazy danych.
10. Stosują adresowanie względne i bezwzględne w arkuszu kalkulacyjnym.

**OCENA CELUJĄCA:**

1. Znacznie wykraczają swoimi zdolnościami poza program nauki.
2. Uświadamiają sobie zagrożenia związane z grami komputerowymi.
3. Biorą czynny udział w konkursach i zajmują na nich czołowe miejsca.

## Załącznik nr 2

### Kryteria ocen z informatyki kl. II gimnazjum

#### OCENA DOPUSZCZAJĄCA:

1. Potrafią sprawnie rozpocząć i zakończyć pracę komputera.
2. Znają zasady bezpiecznego użytkowania komputera.
3. Znają główne elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego.
4. Potrafią samodzielnie zakończyć pracę z programem.
5. Wprowadzają dane do programu.
6. Zapisują wyniki swojej pracy na dysku.
7. Znają funkcje prostego kalkulatora.
8. Wykonują proste operacje arytmetyczne.
9. Uruchamiają prosty edytor grafiki.
10. Uruchamiają prosty edytor tekstu.
11. Znają budowę wnętrza komputera.
12. Potrafią wykonać prosty rysunek posługując się ołówkiem i kredką.

#### OCENA DOSTATECZNA:

1. Opisują prawidłowo zorganizowane stanowisko pracy.
2. Poruszają się po strukturze danych.
3. Wyszukują zbiory wykonywalne.
4. Zapisują i odczytują pracę na dysku.
5. Znają przeznaczenie klawiszy edycyjnych.
6. Potrafią pisać polskie litery.
7. Zapisują własne teksty na dysku.
8. Formatują tekst.
9. Potrafią uruchomić dowolną grę i z niej korzystać.
10. Znają różne metody kopiowania.
11. Potrafią uruchomić przeglądarkę Internetową.

#### OCENA DOBRA:

1. Omawiają możliwości wykorzystania wyników pracy innych osób z tego samego komputera.
2. Rozumieją znaczenie komputera dla rozwoju techniki.
3. Poznają działanie i obsługę wybranych urządzeń.
4. Wykorzystują pamięć kalkulatora do wykonywania operacji powtarzalnych.
5. Dokonują trafnego doboru koloru, zwracają uwagę na wygląd estetyczny.
6. Tworzą samodzielnie rysunek na zadany temat.
7. Wykonują operacje na blokach tekstu.
8. Obsługują szkolną drukarkę.
9. Wykorzystują programy dydaktyczne do uczenia się.
10. Rozumieją wykorzystanie gier jako rozrywki z komputerem.
11. Wyszukują informacje w Internecie.
12. Znają budowę Arkusza kalkulacyjnego.
13. Dokonują prostych obliczeń w Arkuszu kalkulacyjnym.
14. Formatują tekst, dostosowując go do jego przeznaczenia.

#### OCENA BARDZO DOBRA

1. Omawiają pojęcie piractwa komputerowego i jego konsekwencje.
2. Dostrzegają korzyści wykorzystania komputera w codziennej pracy.
3. Obsługują wybrane urządzenia z pomocą nauczyciela.
4. Dokonują poprawek w pracy i zapisują zmiany.
5. Samodzielnie redagują teksty na zadany temat.
6. Drukują gotowe elementy i własne prace.
7. Samodzielnie wykorzystują wyszukane informacje ze zbiorów multimedialnych.
8. Potrafią wyszukiwać informacje w Internecie na zadany temat.
9. Znają strukturę bazy danych.
10. Stosują adresowanie względne i bezwzględne w arkuszu kalkulacyjnym.

OCENA CELUJĄCA:

1. Znacznie wykraczają swoimi zdolnościami poza program nauki.
2. Uświadamiają sobie zagrożenia związane z grami komputerowymi.
3. Biorą czynny udział w konkursach i zajmują na nich czołowe miejsca.

## Załącznik nr 3

### Kryteria ocen z informatyki kl. III gimnazjum

#### OCENA DOPUSZCZAJĄCA:

1. Potrafią sprawnie rozpocząć i zakończyć pracę komputera.
2. Znają zasady bezpiecznego użytkowania komputera.
3. Znają główne elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego.
4. Potrafią samodzielnie zakończyć pracę z programem.
5. Wprowadzają dane do programu.
6. Zapisują wyniki swojej pracy na dysku.
7. Znają funkcje prostego kalkulatora.
8. Wykonują proste operacje arytmetyczne.
9. Uruchamiają prosty edytor grafiki.
10. Uruchamiają prosty edytor tekstu.
11. Znają budowę wnętrza komputera.
12. Potrafią wykonać prosty rysunek posługując się ołówkiem i kredką.
13. Potrafią zapisać swoją pracę w danym miejscu.

#### OCENA DOSTATECZNA:

1. Opisują prawidłowo zorganizowane stanowisko pracy.
2. Poruszają się po strukturze danych.
3. Wyszukują zbiory wykonywalne.
4. Zapisują i odczytują pracę na dysku.
5. Znają przeznaczenie klawiszy edycyjnych.
6. Potrafią pisać polskie litery.
7. Zapisują własne teksty na dysku.
8. Formatują tekst.
9. Potrafią uruchomić dowolną grę i z niej korzystać.
10. Znają różne metody kopiowania.
11. Potrafią uruchomić przeglądarkę Internetową.
12. Rozróżniają bazy danych.

#### OCENA DOBRA:

1. Omawiają możliwości wykorzystania wyników pracy innych osób z tego samego komputera.
2. Rozumieją znaczenie komputera dla rozwoju techniki.
3. Poznają działanie i obsługę wybranych urządzeń.
4. Wykorzystują pamięć kalkulatora do wykonywania operacji powtarzalnych.
5. Dokonują trafnego doboru koloru, zwracają uwagę na wygląd estetyczny.
6. Tworzą samodzielnie rysunek na zadany temat.
7. Wykonują operacje na blokach tekstu.
8. Obsługują szkolną drukarkę.
9. Wykorzystują programy dydaktyczne do uczenia się.
10. Rozumieją wykorzystanie gier jako rozrywki z komputerem.
11. Wyszukują informacje w Internecie.
12. Znają budowę Arkusza kalkulacyjnego.
13. Dokonują prostych obliczeń w Arkuszu kalkulacyjnym.
14. Formatują tekst, dostosowując go do jego przeznaczenia.
15. Przeglądają istniejące bazy danych.
16. Tworzą własną bazę danych.

#### OCENA BARDZO DOBRA

1. Omawiają pojęcie piractwa komputerowego i jego konsekwencje.
2. Dostrzegają korzyści wykorzystania komputera w codziennej pracy.
3. Obsługują wybrane urządzenia z pomocą nauczyciela.
4. Dokonują poprawek w pracy i zapisują zmiany.
5. Samodzielnie redagują teksty na zadany temat.
6. Drukują gotowe elementy i własne prace.

7. Samodzielnie wykorzystują wyszukane informacje ze zbiorów multimedialnych.
8. Potrafią wyszukiwać informacje w Internecie na zadany temat.
9. Znają strukturę bazy danych.
10. Stosują adresowanie względne i bezwzględne w arkuszu kalkulacyjnym.
11. Potrafią stworzyć własną stronę WWW.
12. Znajdują elementy w bazie danych wg danych kryteriów.

OCENA CELUJĄCA:

1. Znacznie wykraczają swoimi zdolnościami poza program nauki.
2. Uświadamiają sobie zagrożenia związane z grami komputerowymi.
3. Biorą czynny udział w konkursach i zajmują na nich czołowe miejsca.
4. Potrafią wykonać stronę internetową w języku HTML.