

**PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z INFORMATYKI DLA KLASY VIII
DOSTOSOWANY DO INDYWIDUALNYCH POTRZEB
PSYCHOFIZYCZNYCH I EDUKACYJNYCH DZIECKA**

1. Każdy uczeń jest oceniany zgodnie z zasadami sprawiedliwości.
2. Ocenie podlegają następujące formy aktywności ucznia:
 - sprawdziany,
 - ćwiczenia praktyczne,
 - zadania domowe,
 - aktywność twórcza ucznia,
 - kreatywność, pomysłowość, nowatorstwo,
 - pomysły i ich realizacja,
 - samodzielność pracy,
 - szczególne osiągnięcia (np. udział w konkursach),
 - postępy,
 - współpraca w grupie,
 - prezentacja pracy,
 - przygotowanie do lekcji,

- postawa ucznia.
3. Ocenianie ma charakter cyfrowy w skali 1 - 6. Sprawdziany i ćwiczenia praktyczne ocenia się punktowo.
 4. Dla ustalenia ocen cyfrowych stosowane są progi przeliczeniowe według następującej skali:
 - celujący - powyżej 100%
 - bardzo dobry - 91% - 100%
 - dobry - 71% - 90%
 - dostateczny- 51% - 70%
 - dopuszczający - 31% - 50%
 - niedostateczny - 0%- 30%
 5. Sprawdziany, ćwiczenia praktyczne i prace domowe są obowiązkowe.
 6. Jeżeli uczeń opuścił sprawdzian z przyczyn losowych, to powinien go zaliczyć w ciągu dwóch tygodni od dnia powrotu do szkoły. W przeciwnym razie otrzymuje ocenę niedostateczną.
 7. Uczeń może poprawić ocenę ze sprawdzianu w ciągu dwóch tygodni od dnia wystawienia oceny w terminie ustalonym przez nauczyciela.
 8. Każdy sprawdzian można poprawić tylko jeden raz.
 9. Przy poprawianiu prac i zaliczaniu w drugim terminie kryteria ocen nie zmieniają się, a ocena wpisywana jest do dziennika.
 10. Krótkie sprawdziany mogą obejmować materiał z dwóch ostatnich lekcji.
 11. Nie ma możliwości poprawienia ocen tydzień przed klasyfikacją.
 12. Uczeń, który opuścił więcej niż 50% lekcji może nie być klasyfikowany z przedmiotu.

13. Uczeń ma obowiązek nosić zeszyt i podręcznik
14. Uczeń ma prawo dwukrotnie w ciągu semestru zgłosić przed lekcją nieprzygotowanie do lekcji (nie dotyczy zapowiedzianych sprawdzianów)
15. Uczeń, który nie zgłosi nieprzygotowania i zostanie złapany na braku pracy domowej, bądź przyrządów otrzymuje ocenę niedostateczną.
16. Za źle zrobione zadanie domowe lub próbę odrobienia go (ślady w zeszycie) nie dostaje oceny niedostatecznej.
17. Ocena końcowa nie jest średnią ocen cząstkowych.

OCENA	CHARAKTERYSTYKA POSTAWY
Niedostateczna	<ul style="list-style-type: none"> • Nie wykonuje zadań teoretycznych i praktycznych uczeń nawet przy pomocy ze strony nauczyciela i innych osób. • Nie przestrzega zasad ustalonych w regulaminie pracowni komputerowej. • Nie angażuje się w pracę klasy czy grupy, uczeń nie stara się dostosować do powstałych sytuacji. • Nie wspiera dobrej komunikacji w grupie i nie okazuje szacunku innym członkom grupy. • Nie przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.
Dopuszczająca	<ul style="list-style-type: none"> • Podczas wykonywania zadań teoretycznych i praktycznych uczeń potrzebuje mobilizowania i pomocy ze strony nauczyciela i innych osób. • Raczej nie przestrzega zasad ustalonych w regulaminie pracowni komputerowej. • Praca ucznia jest niesamodzielna, wykonane zadania są nieestetyczne. • Słabo zaangażowany w pracę klasy czy grupy, uczeń nie stara się dostosować do powstałych sytuacji. • Rzadko wspiera dobrą komunikację w grupie i nie okazuje szacunku innym członkom grupy. • Nie zawsze przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.
Dostateczna	<ul style="list-style-type: none"> • Podczas wykonywania zadań teoretycznych i praktycznych uczeń potrzebuje mobilizowania i pomocy ze strony nauczyciela i innych osób. • Rzadko przestrzega zasad ustalonych w regulaminie pracowni komputerowej.

	<ul style="list-style-type: none"> ● Praca ucznia cechuje się niewielką samodzielnością, wykonane zadania są niezbyt estetyczne. ● Choć słabo zaangażowany w pracę klasy czy grupy, uczeń stara się jednak dostosować do powstałych sytuacji. ● Rzadko wspiera dobrą komunikację w grupie i nie umie okazywać szacunku innym członkom grupy. ● Bywa, że nie zawsze przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.
Dobra	<ul style="list-style-type: none"> ● Podczas wykonywania zadań teoretycznych i praktycznych zazwyczaj stara się być samodzielny, brak jednak mu jeszcze staranności i systematyczności w działaniu. ● Zazwyczaj przestrzega zasad ustalonych w regulaminie pracowni komputerowej. ● Wybiera z dostępnych zbiorów informacji te, które wolno wykorzystać w pracy. ● Zaangażowany w pracę klasy, grupy, stara się być aktywny i odpowiedzialny. ● Czasami zachęca do dobrej komunikacji w grupie, nie zawsze jednak umie okazać szacunek innym członkom grupy. ● Jeszcze niezbyt efektywnie wykorzystuje czas pracy. ● Dostosowuje się do obowiązujących zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem.
Bardzo dobra	<ul style="list-style-type: none"> ● Podczas wykonywania typowych zadań teoretycznych i praktycznych jest samodzielny, nie zawsze jednak dość staranny, brak jeszcze czasem spójności w jego działaniu. ● Zawsze przestrzega zasad ustalonych w regulaminie pracowni komputerowej. ● Zaangażowany w pracę klasy i grupy, zachęca innych do działania, zazwyczaj odpowiedzialny i aktywny. ● Często zachęca do dobrej komunikacji w grupie, zwykle odnosi się z szacunkiem do innych, jest skłonny do kompromisu. ● Racjonalnie wykorzystuje czas pracy. ● Prawidłowo organizuje stanowisko pracy oraz przeprowadza krótką gimnastykę relaksacyjną
Celująca	<ul style="list-style-type: none"> ● Samodzielnie wykonuje wszystkie zadania teoretyczne i praktyczne przewidziane programem oraz jest operatywny w wykorzystaniu wiadomości i umiejętności do rozwiązywania zadań trudnych, w nowych sytuacjach ● Bierze udział w ustalaniu zasad obowiązujących w pracowni komputerowej i jednocześnie dba o ich przestrzeganie przez innych uczniów. ● Zaangażowany w pracę klasy, grupy, bardzo aktywny i odpowiedzialny, skutecznie motywuje innych uczestników zajęć do pokonywania trudności.

	<ul style="list-style-type: none">• Zachęca do dobrej komunikacji w grupie, wyraża uznanie dla cudzych pomysłów i ich autorów.• Podczas wykonywania zadań wykazuje się dużą starannością i sumiennością.• Przygotowuje dodatkowe informacje na zajęcia, wykonuje prace długoterminowe.• Dąży do samodoskonalenia i twórczego rozwoju własnych uzdolnień.• Dostosowuje stanowisko pracy do potrzeb, przestrzegając przy tym wszelkich zasad bezpieczeństwa, higieny i organizacji pracy.• Przejawia inicjatywę, nauczyciel może na niego zawsze liczyć – jest niezawodny.• Wykorzystuje z własnej inicjatywy umiejętności informatyczne na innych lekcjach.• Startuje i odnosi sukcesy, w konkursach informatycznych na szczeblu pozaszkolnym
--	---

KRYTERIA SZCZEGÓŁOWE

Ocenę celującą (6) otrzymuje uczeń który:

- posiada wiedzę wykraczającą poza zakres materiału programowego;
- umie samodzielnie zdobywać wiedzę z różnych mediów (np. Internet, czasopisma komputerowe, edukacyjne programy multimedialne);
- wykazuje inicjatywę rozwiązywania konkretnych problemów w czasie lekcji i pracy pozalekcyjnej;
- wykonuje z własnej inicjatywy dodatkowe prace;
- osiąga sukcesy w konkursach przedmiotowych;
- wykonuje prace na rzecz szkoły i pracowni (np. gazetki ścienne, prezentacje multimedialne);

Ocenę bardzo dobrą (5) otrzymuje uczeń, który spełnia wszystkie wymagania na ocenę dobrą oraz niżej wymienione:

- z wykorzystaniem arkusza kalkulacyjnego rozwiązuje zadania stosując funkcje sortowania i filtrowania danych;
- stosuje hiperłącza do kolejnych slajdów, oraz stron WWW (graficzne i tekstowe); potrafi wstawić do prezentacji nagrane przez siebie dźwięki;
- rozumie i potrafi tworzyć i modyfikować schematy blokowe wg swoich projektów;
- za pomocą programów Scratch i Python tworzy programy wg własnego projektu;
- tworzy spoty wg własnych projektów;
- tworzy stronę WWW wg swojego projektu, samodzielnie publikuje stronę WWW;

Ocenę dobrą (4) otrzymuje uczeń, który spełnia wszystkie wymagania na ocenę dostateczną oraz niżej wymienione:

- z pomocą nauczyciela potrafi stworzyć prosty program w programie Python.;
- tworzy obliczenia i wydobywa z nich dane wykorzystując narzędzie do sortowania i filtrowania danych;
- potrafi zaprojektować prostą grę w programie Scratch;
- z pomocą nauczyciela tworzy rozbudowane struktury z wykorzystaniem bloków;
- potrafi tworzyć projekty w chmurze i zarządzać nimi;
- tworzy wykres na podstawie danych a następnie dokonuje jego formatowania;
- potrafi stworzyć film mając do dyspozycji krótkie filmiki, bez problemów dokonuje obróbki;
- potrafi tworzyć stronę WWW z podstronami, tworzy hiperłącza tekstowe i graficzne;

Ocenę dostateczną (3) otrzymuje uczeń, który spełnia wszystkie wymagania na ocenę dopuszczającą oraz niżej wymienione:

- z niewielką pomocą nauczyciela tworzy algorytmy z wykorzystaniem JavaBlock. rozumie pojęcie algorytmu i algorytmu Euklidesa;
- projektuje wykresy i potrafi je sformatować wg wzoru ;
- z niewielką pomocą nauczyciela w programie Scratch wstawia kilka postaci i tworzy do niej skrypt odpowiadający za ruch;

- z pomocą nauczyciela potrafi stworzyć stronę WWW, umieszczając na niej kolorowy tekst, nagłówki, obrazy o konkretnym wymiarze, stworzyć prostą galerię
- potrafi stworzyć prosty spot a następnie dokonać podstawowej obróbki;
- z pomocą nauczyciela potrafi stworzyć dokument, sformatować (kolor czcionki, wstawić obraz, tabelę, stworzyć listę punktowaną) a następnie udostępnić go w chmurze;

Ocenę dopuszczającą (2) otrzymuje uczeń, który:

- zna i przestrzega regulamin pracowni;
- zna i przestrzega zasady bezpiecznej pracy z komputerem;
- potrafi zmienić rozmiar obrazu i zapisać go;
- wyszukuje i uruchamia programy (poprzez ścieżkę dostępu, umie znaleźć wskazane miejsce w strukturze drzewa);
- wyjaśnia pojęcia: algorytm, sieć komputerowa, WWW, arkusz kalkulacyjny, chmura, HTML, sortowanie i filtrowanie danych, iteracja, urządzenie cyfrowe, zna budowę okna i strukturę strony dokumentu (potrafi poprawnie zapisać nowy dokument i aktualizować stary);
- z pomocą nauczyciela wykonuje podstawowe operacje w programie Scratch, umie poruszać się po oknie programu Scratch i Python;
- potrafi podać typy wykresów, formatuje arkusz i dane; wykorzystuje serię danych; odwołuje się do obszarów komórek;
- z pomocą nauczyciela tworzy postać i scenę w programie Scratch;
- rozumie strukturę dokumentu HTML;
- z niewielką pomocą nauczyciela za pomocą prostego JavaBlock potrafi stworzyć prosty schemat blokowy ;
- stosuje podstawowe znaczniki i ich atrybuty; umieszcza tytuł i nagłówki, wymusza podział wiersza, formatuje tekst, tworzy listy uporządkowane(numerowania) i nieuporządkowane (wylizania);

Ocenę niedostateczną (1) otrzymuje uczeń który:

- nie opanował umiejętności i wiedzy z zakresu materiału programowego,

- nie zna terminologii informatycznej,
- nie stosuje bezpiecznej obsługi komputera,
- nie potrafi poprawnie uruchomić komputera i zamknąć systemu