

Przedmiotowe zasady oceniania – kl. VIII

Przedmiotowe zasady oceniania (PZO) to podstawowe zasady wewnątrzszkolnego oceniania uczniów z danego przedmiotu. Są one zgodne z podstawą programową oraz wewnątrzszkolnym systemem oceniania (WSO).

1. Ogólne zasady oceniania uczniów

1. Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności. Nauczyciel analizuje i ocenia poziom wiedzy i umiejętności ucznia w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanego programu nauczania.
2. Nauczyciel ma za zadanie:
 - informować ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych oraz o postępach w tym zakresie,
 - pomagać uczniowi przy samodzielnym planowaniu jego rozwoju,
 - motywować ucznia do dalszych postępów w nauce,
 - dostarczać rodzicom/opiekunom prawnym informacji o postępach, trudnościach w nauce oraz specjalnych zdolnościach ucznia.
3. Oceny są jawne dla ucznia i jego rodziców/opiekunów prawnych.
4. Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych nauczyciel uzasadnia ustaloną ocenę w sposób określony w statucie szkoły.
5. Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych sprawdzone i ocenione prace kontrolne są udostępniane do wglądu uczniowi lub jego rodzicom/opiekunom prawnym.
6. Szczegółowe warunki i sposób wewnątrzszkolnego oceniania określa statut szkoły.

2. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

Ocenię podlegają: ćwiczenia praktyczne, sprawdziany, kartkówki, odpowiedzi ustne, praca na lekcji, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.

1. **Ćwiczenia praktyczne** obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:
 - wartość merytoryczną,
 - stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia,
 - dokładność wykonania polecenia,
 - indywidualne rozwiązania zastosowane przez ucznia,
 - staranność i estetykę.

2. **Sprawdziany** są przeprowadzane w formie pisemnej i praktycznej, a ich celem jest sprawdzenie wiedzy i umiejętności ucznia.
 - Sprawdzian planuje się na zakończenie działu.
 - Uczeń jest informowany o planowanym sprawdzianie z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem.
 - Przed sprawdzianem nauczyciel podaje jego zakres programowy.
 - Sprawdzian może poprzedzać lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu.
 - Kryteria oceniania sprawdzianu, jego poprawy oraz sposób przechowywania prac są zgodne z WSO.
 - Sprawdzian umożliwia sprawdzenie wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych, od koniecznych do wykraczających.
 - Zasady przeliczania oceny punktowej na stopień szkolny są zgodne z WSO.
 - Zadania ze sprawdzianu są przez nauczyciela omawiane po oddaniu prac.

3. **Kartkówki** są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiedzy i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech).
 - Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki.
 - Kartkówka powinna być tak skonstruowana, aby uczeń mógł wykonać wszystkie polecenia w czasie nie dłuższym niż 15 minut.
 - Kartkówka jest oceniana w skali punktowej, a liczba punktów jest przeliczana na ocenę zgodnie z zasadami WSO.
 - Zasady przechowywania kartkówek reguluje WSO.

4. **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie omawianego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:
 - zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
 - właściwe posługiwanie się pojęciami,
 - zawartość merytoryczną wypowiedzi,
 - sposób formułowania wypowiedzi.

5. **Aktywność i praca ucznia na lekcji** są oceniane za pomocą ocen.
 - Plus uczeń może uzyskać m.in. za: samodzielne wykonanie krótkiej pracy na lekcji, krótką poprawną odpowiedź ustną, aktywną pracę w grupie, pomoc koleżeńską na lekcji przy rozwiązywaniu problemu, przygotowanie do lekcji, inicjatywę przy rozwiązywaniu problemów, znalezienie nieszablonowych rozwiązań.
 - Minus uczeń może uzyskać m.in. za nieprzygotowanie do lekcji (np. brak podręcznika), brak zaangażowania na lekcji.

6. **Prace dodatkowe** obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji. Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.:
 - wartość merytoryczną pracy,
 - stopień zaangażowania w wykonanie pracy,
 - estetykę wykonania,
 - wkład pracy ucznia,
 - sposób prezentacji,
 - oryginalność i pomysłowość pracy.
7. **Szczególne osiągnięcia** uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych (szkolnych i międzyszkolnych), są oceniane zgodnie z zasadami zapisanymi w WSO.

3. Kryteria wystawiania ocen po I semestrze oraz na koniec roku szkolnego

1. Klasyfikacje semestralna i roczna polegają na podsumowaniu osiągnięć edukacyjnych ucznia oraz ustaleniu oceny klasyfikacyjnej.
2. Zgodnie z zapisami WSO nauczyciele na początku każdego roku szkolnego informują uczniów oraz ich rodziców/opiekunów prawnych o:
 - wymaganiach edukacyjnych, które trzeba spełnić, aby uzyskać poszczególne śródroczne i roczne oceny klasyfikacyjne z informatyki,
 - sposobach sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów,
 - trybie odwołania się od wystawionej oceny klasyfikacyjnej.
3. Przy wystawianiu ocen śródrocznej lub rocznej nauczyciel bierze pod uwagę stopień opanowania wiadomości z poszczególnych działów tematycznych, oceniany na podstawie wymienionych w punkcie drugim różnych form sprawdzania wiedzy i umiejętności. Szczegółowe kryteria wystawiania oceny klasyfikacyjnej określa WSO.

4. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

1. Sprawdziany teoretyczne lub sprawdziany praktycznych umiejętności w zakresie pracy na komputerze są obowiązkowe. Oceny z tych sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać raz w semestrze, po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem.
2. Oceny ze sprawdzianów praktycznych i teoretycznych wyższe niż ocena dopuszczająca nie podlegają poprawie.
3. Ocen z kartkówek i odpowiedzi ustnych nie można poprawić.
4. Nauczyciel informuje ucznia o ocenie z ostatniej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.
5. Rodzice/opiekunowie prawni mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępach w pracy ucznia podczas indywidualnych kontaktów z nauczycielem.
6. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach (wynikające np. z nieobecności).

7. W przypadku ponad 50% nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach, które uniemożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny semestralnej lub końcowej, należy stosować przepisy WSO.
8. Sposób poprawiania klasyfikacyjnej oceny semestralnej lub rocznej regulują przepisy WSO i Rozporządzenia MEN.

5. Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie VIII szkoły podstawowej

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:
 - wymienia etapy rozwiązywania problemów,
 - wyjaśnia, czym jest algorytm,
 - buduje algorytmy do rozwiązywania problemów,
 - wskazuje specyfikację problemu (dane, wyniki),
 - przedstawia algorytm w postaci listy kroków,
 - tłumaczy, na czym polega sytuacja warunkowa w algorytmie,
 - omawia możliwości wykorzystania arkusza kalkulacyjnego w różnych dziedzinach.
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:
 - wyjaśnia, co to znaczy programować,
 - wyjaśnia, na czym polega iteracja (powtarzanie),
 - stosuje pętlę powtórzeniową w tworzonych programach,
 - stosuje sytuację warunkową w tworzonych programach,
 - wykorzystuje zmienne podczas programowania,
 - tworzy procedury z parametrami i bez parametrów,
 - oblicza największy wspólny dzielnik, wykorzystując algorytm Euklidesa,
 - wskazuje największą liczbę w zbiorze, stosując algorytm wyszukiwania,
 - porządkuje elementy w zbiorze metodą wybierania, połowienia i zliczania,
 - wskazuje różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym (maszynowym),
 - wskazuje różnice pomiędzy kompilatorem a interpreterem,
 - wyjaśnia, czym jest arkusz kalkulacyjny, wiersz, kolumna i komórka tabeli,
 - wskazuje adres komórki oraz zakres komórek w arkuszu kalkulacyjnym,
 - samodzielnie buduje formuły do wykonywania prostych obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym,
 - stosuje formuły wbudowane w program do wykonywania obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym,
 - kopiuje formuły, stosując adresowanie względne, bezwzględne oraz mieszane,
 - sprawdza warunek logiczny w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z funkcji JEŻELI,
 - dodaje oraz usuwa wiersze i kolumny w tabeli arkusza kalkulacyjnego,
 - zmienia szerokość kolumn i wysokość wierszy tabeli arkusza kalkulacyjnego,
 - zmienia wygląd komórek w arkuszu kalkulacyjnym,

- dodaje i formatuje obramowanie komórek tabeli arkusza kalkulacyjnego,
 - scala ze sobą wiele komórek tabeli arkusza kalkulacyjnego,
 - wykorzystuje funkcję zawijania tekstu, aby zmieścić w jednej komórce dłuższe teksty,
 - zmienia format danych wpisanych do komórek arkusza kalkulacyjnego,
 - drukuje tabele utworzone w arkuszu kalkulacyjnym,
 - przedstawia na wykresie dane zebrane w tabeli arkusza kalkulacyjnego,
 - dobiera odpowiedni typ wykresu do rodzaju danych zebranych w tabeli arkusza kalkulacyjnego,
 - wstawia do dokumentu tekstowego tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego,
 - wstawiając tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego, odróżnia obiekt osadzony od obiektu połączony,
 - sortuje dane w tabeli arkusza kalkulacyjnego w określonym porządku,
 - wyświetla tylko wybrane dane w tabeli arkusza kalkulacyjnego, korzystając z funkcji filtrowania.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:
- korzysta z różnych urządzeń peryferyjnych,
 - wyszukuje w Internecie informacje i dane różnego rodzaju (tekst, obrazy, muzykę, filmy),
 - sprawnie posługuje się urządzeniami elektronicznymi takimi jak skaner, drukarka,
 - prawidłowo nazywa programy, narzędzia i funkcje, z których korzysta,
 - wyjaśnia działanie narzędzi, z których korzysta.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:
- współpracuje z innymi, wykonując złożone projekty,
 - określa etapy wykonywania złożonego projektu grupowego,
 - komunikuje się z innymi przez sieć lokalną oraz przez Internet, wykorzystując komunikatory,
 - wysyła i odbiera pocztę elektroniczną,
 - selekcjonuje i ocenia krytycznie informacje znalezione w Internecie.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczeń:
- przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
 - wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie,
 - przestrzega postanowień licencji na oprogramowanie i materiały pobrane z Internetu,
 - przestrzega zasad etycznych, korzystając z komputera i Internetu,
 - dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z Internetu,
 - przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z Internetu,
 - wie, czym jest netykieta, i przestrzega jej zasad, korzystając z Internetu.

KRYTERIA WYMAGAŃ NA POSZCZEGÓLNE OCENY

Ocena				
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:	Stopień celujący Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> • omawia zastosowanie oraz budowę arkusza kalkulacyjnego, • określa adres komórki, • wprowadza dane różnego rodzaju do komórek arkusza kalkulacyjnego, • formatuje zawartość komórek (wyrównanie tekstu oraz wygląd czcionki), • rozumie różnice między adresowaniem względnym, 	<ul style="list-style-type: none"> • określa zasady wprowadzania danych do komórek arkusza kalkulacyjnego, • dodaje i usuwa wiersze oraz kolumny w tabeli, • stosuje w arkuszu podstawowe funkcje: (SUMA, ŚREDNIA), wpisuje je ręcznie oraz korzysta z kreatora, • omawia i modyfikuje poszczególne elementy wykresu, 	<ul style="list-style-type: none"> • tworzy proste formuły obliczeniowe, • wyjaśnia, czym jest adres względny, • wykorzystuje funkcję JEŻELI do tworzenia algorytmów z warunkami w arkuszu kalkulacyjnym, • ustawia format danych komórki odpowiadający jej zawartości, • w formułach stosuje adresowanie względne, bezwzględne i mieszane 	<ul style="list-style-type: none"> • kopiuje utworzone formuły obliczeniowe, wykorzystując adresowanie względne, • korzysta z biblioteki funkcji, aby wyszukiwać potrzebne funkcje, • stosuje adresowanie względne, bezwzględne lub mieszane w zaawansowanych formułach obliczeniowych, • tworzy wykres dla więcej niż jednej serii danych, 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie tworzy i kopiuje skomplikowane formuły obliczeniowe, • stosuje zaawansowane funkcje arkusza w tabelach tworzonych na własne potrzeby, • tworzy rozbudowane wykresy dla wielu serii danych, • przygotowuje rozbudowane arkusze kalkulacyjne korzysta z arkusza kalkulacyjnego do analizowania

<p>bezwzględny i mieszanym,</p> <ul style="list-style-type: none"> wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego, korzysta z arkusza kalkulacyjnego w celu stworzenia kalkulacji wydatków, definiuje pojęcia: algorytm, program, programowanie, podaje kilka sposobów przedstawienia algorytmu, tłumaczy, do czego używa się zmiennych w programach, pisze proste programy w języku Python z wykorzystaniem zmiennych 	<ul style="list-style-type: none"> zapisuje w tabeli arkusza kalkulacyjnego dane otrzymane z prostych doświadczeń i przedstawia je na wykresie, wymienia różne sposoby przedstawienia algorytmu: opis słowny, lista kroków, poprawnie formułuje problem do rozwiązania, stosuje odpowiednie polecenie języka Python, aby wyświetlić tekst na ekranie, omawia różnice pomiędzy kodem źródłowym a kodem wynikowym, tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne, 	<ul style="list-style-type: none"> dobiera odpowiedni wykres do rodzaju danych, sortuje oraz filtruje dane w arkuszu kalkulacyjnym, wymienia przykładowe środowiska programistyczne, wyjaśnia, czym jest specyfikacja problemu, opisuje etapy rozwiązywania problemów, opisuje etapy powstawania programu komputerowego, zapisuje proste polecenia języka Python, 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy prosty model (na przykładzie rzutu sześcienną kostką do gry) w arkuszu kalkulacyjnym, stosuje filtry niestandardowe, pisze proste programy w języku Python, buduje złożone schematy blokowe służące do przedstawiania skomplikowanych algorytmów, konstruuje złożone sytuacje warunkowe (wiele warunków) w algorytmach, pisze programy zawierające instrukcje warunkowe, pętle oraz funkcje, 	<p>doświadczeń z innych przedmiotów,</p> <ul style="list-style-type: none"> zapisuje algorytmy różnymi sposobami oraz pisze programy o większym stopniu trudności, pisze programy w języku Python do rozwiązywania zadań matematycznych, tworzy program składający się z kilku funkcji wywoływanych w programie głównym, pisze programy wykorzystujące algorytmy Euklidesa (np. obliczający NWW) oraz wyodrębniania cyfr danej liczby, samodzielnie modyfikuje i optymalizuje algorytmy wyszukiwania,
--	--	--	--	--

<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia działanie operatora modulo, • wyjaśnia algorytm badania podzielności liczb, • wyjaśnia potrzebę wyszukiwania informacji w zbiorze, • sprawdza działanie programów wyszukujących element w zbiorze, • wyjaśnia potrzebę porządkowania danych, • sprawdza działanie programu sortującego dla różnych danych, • bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej, wykonując powierzone 	<ul style="list-style-type: none"> • wykonuje obliczenia w języku Python, • omawia działanie operatorów arytmetycznych, • stosuje tablice w języku Python oraz operatory logiczne, • zapisuje w postaci listy kroków algorytm badania podzielności liczb naturalnych, • wykorzystuje w programach instrukcję iteracyjną while, • zapisuje algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze nieuporządkowanym, • implementuje grę w zgadywanie liczby, 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje instrukcję warunkową if oraz if else w programach, • wykorzystuje iterację w konstruowanych algorytmach, • wykorzystuje w programach instrukcję iteracyjną for, • definiuje funkcje w języku Python i omawia różnice między funkcjami zwracającymi wartość a funkcjami niezwracającymi wartości, • omawia algorytm Euklidesa i zapisuje go w wybranej postaci, • wyjaśnia algorytm wyodrębniania cyfr danej liczby i zapisuje go w wybranej postaci, 	<ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnia, jakie błędy zwraca interpreter, • czyta kod źródłowy i opisuje jego działanie, • wyjaśnia różnice między instrukcją iteracyjną while a pętlą for, • pisze programy obliczające NWD, stosując algorytm Euklidesa oraz wypisujące cyfry danej liczby, • samodzielnie zapisuje w wybranej postaci algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze, • implementuje algorytm porządkowania metodą przez wybieranie, • wprowadza modyfikacje w implementacji 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie modyfikuje i optymalizuje programy sortujące metodą przez wybieranie, • bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej, tworzy zestawienia zawierające zaawansowane formuły, wykresy oraz elementy graficzne, • współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem, przyjmuje funkcję lidera, • rozbudowuje grę o nowe elementy, • współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem, przyjmuje funkcję lidera.
---	--	--	---	--

<p>mu zadania o niewielkim stopniu trudności,</p> <ul style="list-style-type: none"> • aktywnie uczestniczy w pracach zespołu, realizuje powierzone zadania o niewielkim stopniu trudności, • testuje grę na różnych etapach, • współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem. 	<ul style="list-style-type: none"> • zapisuje w wybranej formie algorytm porządkowania metodą przez wybieranie, • omawia implementację algorytmu sortowania przez wybieranie, • stosuje pętle zagnieżdżone i wyjaśnia, jak działają, • bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej, • wprowadza dane do zaprojektowanych tabel, • bierze udział w pracach nad wypracowaniem koncepcji gry, 	<ul style="list-style-type: none"> • implementuje algorytm wyszukiwania elementu w zbiorze nieuporządkowanym, • omawia funkcje zastosowane w kodzie źródłowym algorytmu sortowania przez wybieranie, • przygotowuje dokumentację imprezy, wykonuje obliczenia, projektuje tabele oraz wykresy, • współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem, • programuje wybrane funkcje i elementy gry, • opracowuje opis gry. 	<p>algorytmu porządkowania przez wybieranie,</p> <ul style="list-style-type: none"> • bierze udział w przygotowaniu dokumentacji szkolnej imprezy sportowej, przygotowuje zestawienia, drukuje wyniki, • współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem, • implementuje i optymalizuje kod źródłowy gry, korzystając z wypracowanych założeń 	
---	--	---	--	--

	<ul style="list-style-type: none">• współpracuje w grupie podczas pracy nad projektem.			
--	--	--	--	--