

Ocenianie – narzędzia oceny z informatyki kl. 7

Kluczowe wymogi

1. Analizowanie problemów, ich algorytmizacja i programowanie

Uczniowie powinni analizować i rozwiązywać problemy w sposób logiczny, umożliwiający ich zalgorytmizowanie oraz oprogramowanie z wykorzystaniem środowiska programowania wizualnego.

2. Radzenie sobie z używanym na lekcjach sprzętem i oprogramowaniem przystosowanym do możliwości ucznia.

Uczniowie powinni sprawnie komunikować się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych, posługiwać się paskami narzędzi, odczytywać i prawidłowo interpretować znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy, ale przede wszystkim tworzyć dokumenty, a następnie zapisywać je, drukować lub prezentować.

3. Wykonywanie za pomocą komputera konkretnych zadań powiązanych z nauką w szkole

Uczniowie powinni w trakcie lekcji wykonywać za pomocą komputera prace i przedstawiać ich wyniki w postaci wydrukowanego tekstu, prezentacji, grafiki, arkusza, procedury.

Rozwiązywać problemy i podejmować decyzje z wykorzystaniem komputera.

4. Wykorzystywanie komputera do nauki, rozwijania zainteresowań i poszerzania wiedzy

Uczniowie powinni umieć posługiwać się programami multimedialnymi, edukacyjnymi oraz korzystać z zasobów Internetu.

Powinni także poznać typowe aplikacje wspomagające zarówno uczenie się, jak i prezentowanie wiadomości.

5. Umiejętność wyszukiwania informacji

Uczniowie powinni zdobywać i porządkować potrzebne informacje z różnych źródeł, przekształcać te informacje na użyteczne wiadomości i umiejętności, przedstawiać informacje w zrozumiałej formie.

6. Przestrzeganie prawa i zasad współżycia, również w świecie wirtualnym

Obejmuje to w szczególności świadome stosowanie zasad korzystania z oprogramowania, przestrzeganie praw autorskich, podporządkowanie się netykietce, czyli zasadom zachowania się w sieci, uświadamianie sobie zagrożeń związanych z szybkim rozwojem technologii informacyjnej.

OCENIANIE

Styl i kryteriach oceniania.

Ocenianie na lekcji informatyki w klasie 7 będzie systematyczne zgodne z naturą zajęć. Zajęcia z informatyki to w większości ćwiczenia praktyczne. Ćwiczenia te będą kończyć się wykonaniem określonej pracy lub jej etapu. Oceniamy głównie, czy jest on zgodny z postawionym zadaniem, przykładowo: czy procedura utworzona przez ucznia daje właściwy wynik. Czasem sposób rozwiązania może być różny. Jeśli wynik jest dobry, praca będzie oceniona dobrze, jeśli dodatkowo sposób rozwiązania jest interesujący, uczeń może uzyskać ocenę bardzo dobrą. Na wystawioną ocenę może również wpływać sposób pracy ucznia w trakcie lekcji.

Przedmiotem oceny są:

- wiedza i umiejętności, oraz wykorzystywanie własnych możliwości;
- wiadomości i umiejętności ucznia wynikające z podstawy programowej nauczania informatyki, oraz wymagań programu nauczania;
- wiadomości i umiejętności jakie nabył uczeń w trakcie samodzielnej działalności informatycznej poza szkołą; wysiłek wkładany przez ucznia;

- aktywność i systematyczność;
- samodzielne prace ucznia – prezentacje itp.;
- umiejętność pracy w zespole.

Obszary podlegające ocenie:

Badanie kompetencji ucznia z informatyki odbywa się przy komputerze, dlatego każdy sprawdzian lub test planowany jest jako praktyczny – uczeń wykonuje zadania korzystając z komputera i odpowiedniego oprogramowania; forma zadań nie odbiega od ćwiczeń, które uczniowie wykonują na zajęciach.

Sprawdzanie umiejętności dotyczy:

- Rozwiązywania problemów za pomocą komputera
- Łączenia umiejętności praktycznych z wiedzą teoretyczną oraz znajomości podstawowych metod pracy na komputerze,
- Znajomości wspólnych dla różnych programów mechanizmów i podstawowych pojęć i metod informatyki, Aktywności na lekcjach,
- Praca twórcza wykraczająca poza zakres programowy (praca własna),
- Udział w konkursach.

Ocenie podlegają:

- Praca na lekcji- czyli ćwiczenia praktyczne: Krótka praca przy komputerze- oceniona na jednej lekcji. Dłuższa praca (problemowa) – rozłożona na kilka jednostek lekcyjnych. W każdym semestrze – obowiązkowo po 4 zadania do oceny:

Semestr I

- 1. System binarny**
- 2. Prezentacja – cyfrowa tożsamość**
- 3. Gra w Scratch.**
- 4. Schemat blokowy NWD**

Semestr II

- 1. Algorytm w Scratch**
- 2. Kształty poezji**
- 3. Ogłoszenie**
- 4. Portfolio z tekstami.**

- Kartkówka
- Prace dodatkowe
- Aktywność, systematyczność oraz jakość pracy, zainteresowanie tematem lekcji
- współpraca w grupie.
- Stosowanie zasad bezpieczeństwa i właściwej organizacji pracy oraz higieny na stanowisku komputerowym
- Przygotowanie dodatkowych materiałów do lekcji, prace podejmowane z własnej inicjatywy
- Udział w konkursach i olimpiadach

Uczeń w ciągu semestru może zgłosić jedno nieprzygotowanie do zajęć, które nie wpływa na ocenę końcową.

W przypadku nieobecności uczeń ma obowiązek zaliczenia zadania w terminie dwóch tygodni od momentu przyjścia do szkoły. Uczeń ma prawo poprawić każdą niekorzystną dla siebie ocenę w terminie dwóch tygodni.

Ogólne wymagania na poszczególne oceny

Ocenę **celującą (6)** otrzymuje uczeń który: posiada szeroką wiedzę informatyczną i stosuje ją w praktyce, umie samodzielnie zdobywać wiedzę z różnych mediów, biegle posługuje się terminologią informatyczną wykazuje inicjatywę rozwiązywania konkretnych problemów w czasie lekcji i pracy pozalekcyjnej, wykonuje z własnej inicjatywy dodatkowe prace, bierze udział w konkursach, wykonuje prace na rzecz szkoły i pracowni.

Ocenę **bardzo dobrą (5)** otrzymuje uczeń który: bardzo dobrze opanował umiejętności i wiedzę z zakresu materiału programowego, bardzo dobrze i poprawnie posługuje się terminologią informatyczną, bardzo dobrze i bezpiecznie obsługuje komputer, samodzielnie rozwiązuje problemy wynikające w trakcie wykonywania zadań programowych, biegle pracuje w kilku aplikacjach jednocześnie.

Ocenę **dobłą (4)** otrzymuje uczeń który: dobrze opanował umiejętności i wiedzę z zakresu materiału programowego, posługuje się terminologią informatyczną, poprawnie i bezpiecznie obsługuje komputer, z pomocą nauczyciela rozwiązuje problemy wynikające w trakcie wykonywania zadań programowych, pracuje w kilku aplikacjach jednocześnie.

Ocenę **dostateczną (3)** otrzymuje uczeń który: w sposób zadawalający opanował umiejętności i wiedzę z zakresu materiału programowego, zna terminologią informatyczną, ale ma trudności z jej zastosowaniem, poprawnie i bezpiecznie obsługuje komputer, nie potrafi rozwiązać problemów wynikających w trakcie wykonywania zadań programowych, nawet z pomocą nauczyciela, poprawnie pracuje tylko w jednej aplikacji jednocześnie.

Ocenę **dopuszczającą (2)** otrzymuje uczeń który: częściowo opanował umiejętności i wiedzę z zakresu materiału programowego, częściowo zna terminologią informatyczną, ale nie potrafi jej zastosować, bezpiecznie obsługuje komputer, zadaną pracę wykonuje z pomocą nauczyciela, ma problemy przy pracy w najprostszycy aplikacjach, poprawnie uruchamia komputer i zamyka system, poprawnie uruchamia i zamyka proste aplikacje.

Nauczyciel obniża wymagania w zakresie wiedzy i umiejętności w stosunku do ucznia, u którego stwierdzono deficyty rozwojowe i choroby uniemożliwiające sprostanie wymaganiom programu, potwierdzone orzeczeniem Poradni Psychologiczno-Pedagogicznej, lub opinii lekarza specjalisty.