

WYMAGANIA EDUKACYJNE
INFORMATYKA
klasa III

I PÓLROCZE

1. Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:
 - biegło posługuje się zdobytymi wiadomościami i umiejętnościami,
 - korzysta z różnych źródeł informacji i twórczo rozwija własne uzdolnienia,
 - stosuje rozwiązania nietypowe,
 - racjonalnie wykorzystuje swoje uzdolnienia na każdych zajęciach,
 - spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą, wypowiada się na temat konsekwencji istnienia w Internecie treści pozytywnych i negatywnych.
 - wie, do czego służy zapora systemu Windows i jakie spełnia zadania;
 - umie wyjaśnić, dlaczego należy włączać funkcję automatycznych aktualizacji. - wie, jakie są sposoby zapisu grafiki komputerowej;
 - stosuje twórcze rozwiązania z wykorzystaniem adresowania względnego, bezwzględnego i mieszanego;
 - rozwiązuje nietypowe zadania problemowe w arkuszu kalkulacyjnym;
 - wykorzystuje swoje umiejętności w pracy na rzecz szkoły i pracowni komputerowej lub poprzez udział w konkursach, pracy nad redakcją gazetki szkolnej.
2. Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:
 - opanował pełen zakres wiedzy zrealizowanej podczas zajęć lekcyjnych;
 - cechuje go: systematyczność, umiejętność pracy w grupie;
 - potrafi samodzielnie rozwiązać problemy teoretyczne;
 - chętnie prezentuje swoje zainteresowania informatyczne;
 - przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
 - zna znaczenie i zastosowanie komputera we współczesnym świecie;
 - wie na czym polega informatyka;
 - zna korzyści i zagrożenia wynikające ze stosowania komputerów i powszechnego dostępu do informacji;
 - dostrzega potrzebę stosowania komputera oraz odpowiedniego oprogramowania do wykonywania różnorodnych czynności z zakresu różnych dziedzin.
 - wie jak zadbać o bezpieczeństwo komputera i danych;
 - wie, jakie zagrożenia i korzyści wynikają z zastosowań komputerów i powszechnego dostępu do informacji. wie, dlaczego wykonuje się kopię zapasową plików i ustawień;
 - wie co to jest system operacyjny oraz z łatwością się w nim porusza i pracuje;
 - kopiuje pliki i foldery, zmienia ich nazwy;
 - potrafi chronić komputer przez stosowanie programu antywirusowego;
 - potrafi korzystać z pomocy systemowej i obsługi technicznej;
 - wie jak utworzyć kopie zapasowe systemu i do czego służą punkty przywracania;
 - potrafi importować i przetwarzać grafikę komputerową;
 - zna podstawowe formaty graficzne;
 - zna i wyjaśnia pojęcia: format graficzny, algorytm, kompresja obrazu, grafika wektorowa, grafika rastrowa;
 - samodzielnie i twórczo wykonuje różne kompozycje graficzne, stosuje rozwiązania nietypowe;
 - opanował zagadnienia dotyczące arkusza kalkulacyjnego;
 - potrafi wykonywać obliczenia w arkuszu i prezentować oraz formatować wyniki w tabeli i na wykresie;
 - potrafi wykorzystać funkcje w arkuszu do wykonywania obliczeń;
 - z łatwością wykonuje podstawowe obliczenia w programie excel;
 - wprowadza i formatuje dane w arkuszu;
 - do rozwiązania zadań stosuje adresowanie względne, bezwzględne i mieszane;
 - rozwiązuje w arkuszu kalkulacyjnym zadania różnymi sposobami;
 - stosuje do obliczeń w arkuszu kalkulacyjnym funkcje matematyczne, logiczne, statystyczne i inne;
3. Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który:
 - potrafi samodzielnie rozwiązać problemy teoretyczne;
 - prezentuje swoje zainteresowania informatyczne;
 - przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
 - zna znaczenie i zastosowanie komputera we współczesnym świecie;
 - wie co to jest system operacyjny oraz potrafi się w nim samodzielnie, bezpiecznie poruszać i pracować;
 - wie, co w internecie objęte jest prawem autorskim;
 - wyszukuje w internecie strony WWW związane z tematem.
 - kopiuje pliki i foldery, porządkuje dane na dysku komputera;
 - wie co to jest program antywirusowy i do czego służy;
 - wyjaśnia, dlaczego niezbędna jest ochrona przed wirusami i złośliwym oprogramowaniem.
 - wie jak zabezpieczyć komputer przed utratą danych, wyjaśnia do czego służy kopia zapasowa i wie jak ją utworzyć;
 - samodzielnie tworzy elementy graficzne;
 - zna podstawowe formaty graficzne;
 - umie zapisać rysunek jako: mapę bitową monochromatyczną, mapę bitową 16, 24 kolorową oraz 256 bitową;

- wymienia inne niż Paint programy graficzne.
 - potrafi wykonywać obliczenia i prezentować ich wyniki w arkuszu kalkulacyjnym
 - zna i wykorzystuje funkcje arkusza kalkulacyjnym;
 - tworzy i formatuje wykres w arkuszu;
 - potrafi zaprojektować tabelę arkusza;
 - różnymi sposobami modyfikuje i usuwa dane w arkuszu;
 - wie, na czym polega kalkulacja kosztów;
 - potrafi umieścić i sformatować dane w excelu.
4. Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:
- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
 - zna znaczenie komputera we współczesnym świecie;
 - wypowiada się na temat zagrożeń i pożytków wynikających z powszechnego dostępu do informacji.
 - wie na czym polega informatyka;
 - wie co to jest system operacyjny oraz potrafi się w nim bezpiecznie poruszać i pracować;
 - rozumie konieczność profilaktyki antywirusowej;
 - wie, jak zapobiegać wirusom komputerowym
 - kopiuje pliki i foldery;
 - porządkuje dane na dysku;
 - wie co to jest program antywirusowy i jakie pełni zadania;
 - stosuje zasady bezpieczeństwa przy pracy z komputerem;
 - samodzielnie tworzy podstawowe elementy graficzne;
 - wymienia formaty graficzne;
 - umie porównywać wielkości plików graficznych;
 - wie, że obrazy można zapisywać w różnych formatach
 - umie wykonać spójną kompozycję graficzną;
 - potrafi wprowadzić dane do arkusza i wykonać proste obliczenia;
 - zna i wstawia podstawowe funkcje w arkuszu (suma, średnia, min i max);
 - wstawia dane i wykres do arkusza, potrafi formatować komórki;
 - wstawia tabele, wprowadza dane oraz je modyfikuje i usuwa;
 - rozwiązuje proste zadania w arkuszu kalkulacyjnym.
5. Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:
- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
 - wie co to jest system operacyjny oraz potrafi się w nim samodzielnie oraz bezpiecznie poruszać;
 - z pomocą wyjaśnia, do czego służy Pomoc i obsługa techniczna systemu Windows.
 - z pomocą wypowiada się, jak zadbać o bezpieczeństwo komputera i zgromadzonych zasobów.
 - z pomocą wyszczególnia, które treści wśród znalezionych w internecie są pozytywne, a które negatywne.
 - kopiuje pliki i foldery, porządkuje dane w komputerze;
 - wie co to jest program antywirusowy;
 - tworzy elementy graficzne;
 - wyjaśnia, do czego służą programy graficzne.
 - z pomocą wyjaśnia, co to jest fotomontaż;
 - umie wykonać kompozycję graficzną.
 - potrafi wprowadzić dane do arkusza i wykonać podstawowe obliczenia;
 - potrafi kopiować dane w arkuszu oraz wprowadzić formułę liczącą lub gotową funkcję;
 - z pomocą projektuje tabelę arkusza oraz modyfikuje i usuwa dane w arkuszu.
6. Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:
- nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą;
 - ma lekceważący stosunek do przedmiotu;
 - pomimo zaangażowania nauczyciela, stosowania motywacji, zachęcania do udziału i skorzystania z pomocy udzielanej na zajęciach dodatkowych uczeń nie wykazał żadnej inicjatywy w dążeniu do opanowania podstawowych, niezbędnych wiadomości i umiejętności.

II PÓŁROCZE

1. Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:
- biele posługuje się zdobytymi wiadomościami i umiejętnościami,
 - korzysta z różnych źródeł informacji i twórczo rozwija własne uzdolnienia,
 - stosuje rozwiązania nietypowe,
 - racjonalnie wykorzystuje swoje uzdolnienia na każdych zajęciach,
 - spełnia kryteria na ocenę bardzo dobrą;
 - wypowiada się, na czym polega połączenie dokumentu z plikiem źródłowym;
 - wyjaśnia celowość wstawiania zakładki i hiperłącza.
 - zna zasady, które zapewnią wykonanie estetycznej prezentacji;
 - wstawia do prezentacji efekty dźwiękowe i podkład muzyczny
 - umie tworzyć złożone algorytmy w programie ELI 2.0;

- wykorzystuje swoje umiejętności w pracy na rzecz szkoły i pracowni komputerowej lub poprzez udział w konkursach, pracy nad redakcją gazetki szkolnej.

2. Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:

- opanował pełen zakres wiedzy zrealizowanej podczas zajęć lekcyjnych;
- cechuje go: systematyczność, umiejętność pracy w grupie;
- potrafi samodzielnie rozwiązać problemy teoretyczne;
- chętnie prezentuje swoje zainteresowania informatyczne;
- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
- potrafi tworzyć wielostronicowe dokumenty tekstowe; samodzielnie je formatuje i redaguje;
- umie wstawiać obrazy, tabele, zakładki i hiperłącza do dokumentów tekstowych;
- korzysta z różnych źródeł wiedzy;
- potrafi skorzystać z multimedialnych programów edukacyjnych;
- potrafi utworzyć prezentację multimedialną; z elementami animacji i dźwięku;
- wie jak pracować z programem Windows Movie Maker;
- bezpiecznie korzysta z zasobów Internetu;
- zna i stosuje zasady bezpiecznej pracy w sieci;
- zna i stosuje zasady netykiety internetowej;
- zna rodzaje sieci;
- rozumie i wyjaśnia pojęcia: usługi internetowe, poczta elektroniczna, konto e-mail, protokół FTP, telnet;
- potrafi napisać kod do strony w języku html;
- tworzy stronę główną i podstrony w języku html;
- opanował podstawy programowania w języku logo;
- rozumie pojęcia: programowanie strukturalne, grafika żółwia, procedura, procedury pierwotne;
- umie tworzyć proste algorytmy w programie ELI 2.0;
- zna pojęcie, rodzaje i zastosowanie algorytmu;
- opanował podstawowe wiadomości dotyczące bazy danych;
- wie co to są symulacje komputerowe;
- wie jakie zagrożenia niesie za sobą sieć Internet;
- wie jak chronić się przed zagrożeniami związanymi z komputeryzacją oraz Internetem.

3. Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który:

- potrafi samodzielnie rozwiązać problemy teoretyczne;
- prezentuje swoje zainteresowania informatyczne;
- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
- tworzy, formatuje wielostronicowe dokumenty tekstowe,
- wstawia zakładki i hiperłącza do dokumentów tekstowych;
- posługuje się wstawioną zakładką i hiperłączem;
- wyjaśnia, w jakim celu stosuje się nagłówek i stopkę oraz numerację stron.
- korzysta z różnych źródeł wiedzy;
- wymienia korzyści i zagrożenia wynikające z korzystania z usług internetowych;
- wie co to jest multimedialny program edukacyjny i jak z niego korzystać;
- potrafi utworzyć prezentację multimedialną z elementami animacji;
- zna budowę okna programu Windows Movie Maker;
- wymienia programy służące do nagrywania i odtwarzania obrazu i dźwięku;
- bezpiecznie korzysta z zasobów Internetu, zna zasady netykiety;
- zna pojęcie oraz rodzaje algorytmu;
- wie, jak uruchomić program ELI 2.0 i jak wygląda okno programu;
- zna podstawowe klocki do budowania algorytmów w programie;
- zna podstawowe polecenia żółwia;
- wie, jakie słowa są znane żółwiowi;
- umie zapisać efekty swojej pracy;
- wie, jak korzystać z pomocy programu.
- zna podstawy języka html;
- tworzy stronę główną w języku html;
- zna i stosuje podstawowe polecenia do tworzenia stron w HTML.
- zna rodzaje sieci komputerowych;
- zna podstawowe komendy w języku logo i potrafi utworzyć w nim podstawowe figury geometryczne;
- opanował minimum wiedzy na temat baz danych;
- wie co to są symulacje komputerowe;
- wie jakie zagrożenia niesie za sobą sieć Internet i potrafi się przed nimi chronić.

4. Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:

- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
- tworzy wielostronicowe dokumenty tekstowe;
- zna podstawy redagowania i formatowanie dokumentów tekstowych;
- samodzielnie redaguje i formatuje dokumenty tekstowe;
- wie, jakie elementy można wstawić do dokumentu tekstowego;
- - wstawia wybrane obiekty do dokumentów.

- gromadzi do folderu teksty, zdjęcia i obrazy;
 - wpisuje tekst;
 - wkleja do tekstu obrazy i zdjęcia.
 - potrafi wyszukiwać informacje w różnych źródłach informacji;
 - wie co to jest multimedialny program edukacyjny i jak z niego korzystać;
 - samodzielnie tworzy prezentacje multimedialną;
 - z pomocą posługuje się programem Windows Movie Maker.
 - umie posługiwać się wybranym programem do odtwarzania i nagrywania.
 - zna i stosuje podstawy programowania w języku logo oraz html;
 - tworzy podstawowa stronę główną w języku html;
 - bezpiecznie korzysta z zasobów Internetu;
 - zna pojęcie algorytmu;
 - wie do czego służy baza danych.
5. Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:
- przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny podczas pracy przy komputerze;
 - tworzy, redaguje i formatuje dokumenty tekstowe;
 - zna i stosuje podstawowe zasady związane z edycją tekstu;
 - opanował minimum wiedzy na temat formatowania dokumentów tekstowych;
 - z pomocą wpisuje teksty, wstawia obrazy i zdjęcia. z pomocą porusza się po dokumencie wielostronicowym;
 - z pomocą wypowiada się na temat hiperłączy.
 - korzysta z różnych źródeł wiedzy;
 - potrafi dodać slajd do prezentacji;
 - z pomocą posługuje się przynajmniej jednym programem do odtwarzania i nagrywania.
 - z pomocą posługuje się kilkoma opcjami programu Windows Movie Maker
 - bezpiecznie korzysta z zasobów Internetu i wie jak chronić się przed zagrożeniami w sieci;
 - potrafi narysować figurę geometryczną w języku logo;
 - z pomocą wyjaśnia, do czego służy program Logomocja;
 - z pomocą wykonuje proste rysunki żółwia.
 - zna podstawy programowania w języku html;
 - z pomocą wpisuje polecenia do tworzenia stron w HTML.
 - zna pojęcie algorytmu;
 - z pomocą tworzy proste algorytmy w programie ELI 2.0.
 - wie co to jest i do czego służy baza danych.
6. Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:
- nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą;
 - ma lekceważący stosunek do przedmiotu;
 - nie wykonuje ćwiczeń praktycznych na zajęciach pomimo zachęty i wsparcia nauczyciela;
 - pomimo zaangażowania nauczyciela, stosowania motywacji, zachęcania do udziału i skorzystania z pomocy udzielanej na zajęciach dodatkowych uczeń nie wykazał żadnej inicjatywy w dążeniu do opanowania podstawowych, niezbędnych wiadomości i umiejętności.

SPOSOBY SPRAWDZANIA OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW

Na informatyce uczeń otrzymuje oceny z:

- sprawdzianów wiadomości i testów obejmujących materiał z całego działu (zapowiedzianych),
- kartkówek obejmujących materiał z 3 ostatnich lekcji (niezapowiedzianych),
- odpowiedzi ustnych obejmujących wiadomości z 3 ostatnich lekcji,
- zadań praktycznych wykonywanych na zajęciach,
- pracy oraz ćwiczeń wykonywanych na lekcji;
- referatów.

Ocena końcowa nie jest średnią arytmetyczną z ocen cząstkowych.

SPOSÓB UZYSKANIA OCENY	LICZBA OCEN W PÓŁROCZU
Odpowiedź ustna	0 – 1
Kartkówka	1 – 3
Sprawdziany i testy	1 – 3
Zadania (ćwiczenia) praktyczne	2 - 5
Praca oraz ćwiczenia wykonywane na lekcji	1 – 2

WARUNKI I TRYB UZYSKANIA WYŻSZEJ NIŻ PRZEWIDYWANA OCENY KOŃCOWO-ROCZNEJ Z INFORMATYKI

- Nauczyciel ustala przewidywaną roczną ocenę klasyfikacyjną z informatyki na 14 dni przed klasyfikacyjnym zebraniem Rady Pedagogicznej .
- W terminie 3 dni od ustalenia przewidywanej rocznej oceny klasyfikacyjnej, rodzic (prawny opiekun) mogą złożyć do nauczyciela informatyki wniosek o ustalenie wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej.
- O ocenę wyższą niż przewidywana może ubiegać się uczeń, który:
 - otrzymał pozytywną ocenę klasyfikacyjną śródroczną z informatyki,
 - nie opuścił bez usprawiedliwienia żadnej godziny informatyki;
 - pisał w terminie wszystkie testy i sprawdziany, przez pierwszy termin rozumie się również pisanie w terminie ustalonym przez nauczyciela, jeżeli nieobecność spowodowana była dłuższą chorobą lub inną trudną do przewidzenia sytuacją;
 - wykonał i oddał do oceny wszystkie ćwiczenia praktyczne wykonywane na informatyki, na których uczeń był obecny.
- Jeżeli nauczyciel uzna, iż wniosek jest zasadny, przeprowadza sprawdzian zawierający ćwiczenia praktyczne stosownie do wymagań edukacyjnych. Nauczyciel przygotowuje sprawdzian oraz ćwiczenia praktyczne zawierający treści programowe zgodne z wymaganiami edukacyjnymi. Nauczyciel wyznacza termin sprawdzianu i informuje o tym ucznia i jego rodziców (prawnych opiekunów). Podczas sprawdzianu oraz wykonywania ćwiczeń praktycznych pracę ucznia nadzoruje nauczyciel informatyki. Dopuszcza się możliwość udziału w sprawdzianie innego nauczyciela lub wychowawcy, w obecności nauczyciela nadzorującego sprawdzian.
- Uczeń otrzymuje wyższą niż przewidywana roczną ocenę klasyfikacyjną z informatyki, zgodną z wymaganiami edukacyjnymi. Udział w sprawdzianie nie może powodować ustalenia oceny niższej niż przewidywana.
- Jeżeli uczeń nie przystąpi do sprawdzianu w wyznaczonym terminie, ocena przewidywana staje się ustaloną.

mgr inż. Zuzanna Wielkiewicz