

PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA

1. Wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych

- Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest on w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.
- Wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie nauki.
- Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.
- Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.
- Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.
- Wymagania na każdy stopień wyższy niż dopuszczający obejmują również wymagania na stopień poprzedni.
- Uczeń, który nie spełni wymagań na ocenę dopuszczającą, uzyskuje ocenę niedostateczną.
- Śródroczna, roczna i końcowa ocena klasyfikacyjna nie jest średnią ocen bieżących.

Wymagania konieczne (ocena dopuszczająca) Uczeń:	Wymagania podstawowe (ocena dostateczna) Uczeń:	Wymagania rozszerzające (ocena dobra) Uczeń:	Wymagania dopełniające (ocena bardzo dobra) Uczeń:	Wymagania wykraczające (ocena celująca) Uczeń:
1. ALGORYTMIKA I PROGRAMOWANIE				
<ul style="list-style-type: none"> • buduje proste skrypty w programie Scratch, • wykorzystuje zmienne w skryptach budowanych w programie Scratch, • opisuje algorytm Euklidesa, • wyszukuje największą liczbę w zbiorze nieuporządkowanym, • tworzy nowe bloki (procedury) w skryptach budowanych 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje instrukcje warunkowe w skryptach budowanych w programie Scratch, • wykorzystuje iteracje w skryptach budowanych w języku Scratch, • realizuje algorytm Euklidesa w skrypcie programu Scratch, • buduje w programie Scratch skrypt wyszukujący największą liczbę 	<ul style="list-style-type: none"> • w programie Scratch buduje skrypt wyodrębniający cyfry danej liczby, • porządkuje elementy zbioru metodą przez wybieranie oraz metodą przez zliczanie, • wyjaśnia, czym jest kompilator, • algorytmy porządkowania przedstawia w postaci programu w języku C++ / Python, 	<ul style="list-style-type: none"> • sprawdza podzielność liczb, wykorzystując operator mod w skrypcie języka Scratch, • wyszukuje element w zbiorze uporządkowanym metodą przez połowienie (dziel i zwyciężaj), • wykorzystuje instrukcje warunkowe i iteracyjne w programach pisanych 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie rozwiązuje problemy, wykorzystując zmienne, sytuacje warunkowe oraz instrukcje iteracyjne w języku Scratch. • tworzy w języku Scratch skrypty przedstawiające na różne sposoby algorytm Euklidesa. • tworzy algorytm porządkujący liczby według określonych kryteriów, • tworzy programy komputerowe wspomagające rozwiązywanie zadań matematycznych, np. obliczające pola figur. • tworzy program komputerowy sprawdzający podzielność jednej liczby przez drugą. • tworzy programy

<p>w programie Scratch,</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy procedury z parametrami w języku Scratch, • tworzy proste programy w językach C++ / Python wyświetlające tekst na ekranie, 	<p>w zbiorze nieuporządkowanym,</p> <ul style="list-style-type: none"> • opisuje różnice pomiędzy źródłowym a kodem wynikowym, • tworzy zmienne w języku C++ / Python, • definiuje i stosuje funkcje w języku C++ / Python, 	<ul style="list-style-type: none"> • opisuje różnice pomiędzy kompilatorem a interpretatorem, • wykorzystuje tablice/listy do przechowywania danych w programach pisanych w języku C++ / Python, 	<p>w języku C++/Python,</p> <ul style="list-style-type: none"> • pisze w języku C++ / Python program wyszukujący element w zbiorze uporządkowanym 	<p>z zastosowaniem różnego typu funkcji.</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzy złożone programy z zastosowaniem tablic w języku C++ / Python. • wykorzystuje funkcje w języku C++/Python do tworzenia programów wykonujących kilka zadań, np. podstawowe działania arytmetyczne na dwóch liczbach • samodzielnie modyfikuje program wyszukujący metodą przez połowienie.
--	--	--	--	---

2. ARKUSZ KALKULACYJNY

<ul style="list-style-type: none"> • wprowadza dane różnego rodzaju do komórek arkusza kalkulacyjnego, • wskazuje adres komórki w arkuszu kalkulacyjnym, • prezentuje na wykresie dane zawarte w arkuszu kalkulacyjnym, • realizuje algorytm liniowy w arkuszu kalkulacyjnym, • współpracuje w grupie, tworząc wspólny projekt, 	<ul style="list-style-type: none"> • wskazuje zakres komórek arkusza kalkulacyjnego, • tworzy proste formuły obliczeniowe w arkuszu kalkulacyjnym, • zmienia wygląd komórek arkusza kalkulacyjnego, • dodaje i formatuje obramowania komórek arkusza kalkulacyjnego, • drukuje tabele arkusza kalkulacyjnego, • zmienia wygląd wykresu w arkuszu kalkulacyjnym, • wstawia tabelę lub wykres arkusza kalkulacyjnego do dokumentu tekstowego, • realizuje algorytm z warunkami w arkuszu kalkulacyjnym, • przygotowuje plan działania, realizując projekt grupowy, 	<ul style="list-style-type: none"> • kopiuje formuły do innych komórek arkusza kalkulacyjnego, korzystając z adresowania względnego, • oblicza sumę i średnią zbioru liczb, korzystając z odpowiednich formuł arkusza kalkulacyjnego, • dodaje oraz usuwa wiersze i kolumny arkusza kalkulacyjnego, • dodaje oraz usuwa wiersze i kolumny arkusza kalkulacyjnego, • zmienia rozmiar kolumn oraz wierszy arkusza kalkulacyjnego, • wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do obliczania wydatków, • włącza lub wyłącza elementy wykresu w arkuszu kalkulacyjnym, • tworzy wykresy dla dwóch serii danych w arkuszu kalkulacyjnym, • wyjaśnia działanie mechanizmu OLE, • sortuje dane w kolumnie arkusza kalkulacyjnego 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystuje funkcję JEŻELI arkusza kalkulacyjnego do przedstawiania sytuacji warunkowych, • kopiuje formuły z użyciem adresowania bezwzględnego oraz mieszanego, • tworzy wykresy dla wielu serii danych w arkuszu kalkulacyjnym, • wstawiając obiekt zewnętrzny do dokumentu tekstowego opisuje różnice pomiędzy obiektem osadzonym a połączonym, • wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w innych dziedzinach, • realizuje algorytm iteracyjny w arkuszu kalkulacyjnym, • wyświetla określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z funkcji filtrowania, • rozdziela zadania pomiędzy członków grupy 	<ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie tworzy skomplikowane formuły obliczeniowe i kopiuje je pomiędzy komórkami tabeli. • wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w rozwiązywaniu problemów życia codziennego • wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do prowadzenia osobistego budżetu lub planowania kosztów jakiegoś wydarzenia. • stosuje zaawansowane funkcje arkusza w tabelach tworzonych na własne potrzeby. • modyfikuje w sposób estetyczny i kreatywny wygląd wykresu, dobierając jego elementy składowe, kolory i zastosowane czcionki. • przygotowuje dokumenty (sprawozdania, raporty, referaty), wykorzystując wklejanie tabel i wykresów arkusza kalkulacyjnego do dokumentów tekstowych. • wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w dziedzinach życia codziennego, wymagających obliczeń.
--	---	--	---	---

			podczas pracy nad projektem grupowym,	
3. INTERNET				
<ul style="list-style-type: none"> • tworzy prostą stronę internetową w języku HTML i zapisuje ją w pliku, • tworzy prostą stronę internetową, korzystając z systemu zarządzania treścią (CMS), • umieszcza pliki w chmurze, 	<ul style="list-style-type: none"> • formatuje tekst strony internetowej utworzonej w języku HTML, • wykorzystuje motywy, aby zmienić wygląd strony utworzonej w systemie zarządzania treścią, • dodaje obrazy i inne elementy multimedialne do strony utworzonej w systemie zarządzania treścią, • udostępnia innym pliki umieszczone w chmurze 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje tabele i obrazy do strony utworzonej w języku HTML, • korzysta z kategorii i tagów na stronie internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią, 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje hiperłącza do strony utworzonej w języku HTML, • zmienia wygląd menu głównego strony internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią, • dodaje widżety do strony internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią, 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje tło do tworzonej strony internetowej. • tworzy połączenia pomiędzy dokumentami HTML, wykorzystując hiperłącza. • podczas pracy nad projektem wykazuje się wysokim poziomem estetyki i kreatywności
4. PROJEKTY MULTIMEDIALNE				
<ul style="list-style-type: none"> • prezentuje określone zagadnienia w postaci prezentacji multimedialnej, • dodaje slajdy do prezentacji multimedialnej, • dodaje test i obrazy do prezentacji multimedialnej 	<ul style="list-style-type: none"> • wyszukuje w internecie informacje potrzebne do wykonania zadania, • zmienia wygląd prezentacji, dostosowując kolory poszczególnych elementów 	<ul style="list-style-type: none"> • dodaje do prezentacji przejścia i animacje. 	<ul style="list-style-type: none"> • krytycznie ocenia wartość informacji znalezionych w internecie – weryfikuje je w różnych źródłach, • dodaje do prezentacji własne nagrania audio i wideo 	<ul style="list-style-type: none"> • wykorzystując wiele rozmaitych elementów multimedialnych, wykonuje atrakcyjną oraz poprawną merytorycznie prezentację multimedialną. • wykorzystując wiele rozmaitych elementów multimedialnych, wykonuje atrakcyjną oraz poprawną merytorycznie prezentację multimedialną. • podczas pracy nad projektem wykazuje się wysokim poziomem estetyki i kreatywności

2. Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych

Osiągnięcia edukacyjne ucznia mogą być sprawdzane i oceniane poprzez:

- testy online,
- pisemne prace sprawdzające,
- ćwiczenia i praktyczne prace sprawdzające,
- odpowiedzi ustne,
- zeszyty uczniowskie,
- prace praktyczne na lekcji,
- prace domowe,
- obserwacje:
 - a. aktywności na zajęciach,
 - b. aktywności twórczej,
 - c. systematyczności,
 - d. postępów,
 - e. pracy w grupie,
 - f. umiejętności współpracy,
 - g. prezentacji pracy,
 - h. przygotowania do lekcji.
- osiągnięcia w konkursach.

Ćwiczenia i praktyczne prace sprawdzające obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:

- wartość merytoryczną,
- stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia,
- dokładność wykonania polecenia,
- staranność i estetykę.

Odpowiedź ustna obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:

- zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
- właściwe posługiwanie się pojęciami,
- zawartość merytoryczną wypowiedzi,
- sposób formułowania wypowiedzi.

Praca domowa jest pisemną lub ustną formą ćwiczenia umiejętności i utrwalania wiadomości zdobytych przez ucznia podczas lekcji. Pracę domową uczeń wykonuje na komputerze, w zeszycie lub w innej formie zleconej przez nauczyciela. Przy wystawianiu oceny za pracę domową nauczyciel bierze pod uwagę:

- samodzielność,
- poprawność,
- estetykę wykonania.

Aktywność i praca ucznia na lekcji są oceniane, zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów lub oceny.

- 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.

- minus uczeń może uzyskać m.in. za nieprzygotowanie do lekcji (np. brak podręcznika, zeszytu, plików potrzebnych do wykonania zadania), brak zaangażowania na lekcji.

Sposób przeliczania plusów i minusów na oceny: 5 plusów stanowi stopień bardzo dobry, 5 minusów – stopień nie-dostateczny.

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.

W przypadku nieuczestniczenia w obowiązkowych formach sprawdzania (testy online, pisemne prace sprawdzające, ćwiczenia i praktyczne prace sprawdzające, prace domowe, prace praktyczne na lekcji) bez względu na przyczyny, nauczyciel zaznacza w dzienniku elektronicznym ten fakt wpisem „0”. Uczeń ma obowiązek poddania się tej formie sprawdzania osiągnięć w sposób w sposób uzgodniony z nauczycielem.

Uczeń ma prawo zgłosić przed lekcją jedno nieprzygotowanie w semestrze.

3. Warunki i tryb uzyskania wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej

Podniesienie rocznej oceny klasyfikacyjnej umożliwia sprawdzian weryfikujący przeprowadzony zgodnie z przepisami zawartymi w Statucie Szkoły.