Przedmiotowy system oceniania

Wymagania na poszczególne oceny

 Uwaga! Wymagania na każdy stopień wyższy niż dopuszczający obejmują również wymagania na stopień poprzedni.

Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.

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 znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena Stopień dopuszczający

Uczeń:

• buduje proste skrypty w programie Scratch,

• wykorzystuje zmienne w skryptach budowanych w programie Scratch,

 • opisuje algorytm Euklidesa

• wyszukuje największą liczbę w zbiorze nieuporządkowanym,

• pisze polecenia w trybie interaktywnym języka Python do wyświetlania tekstu na ekranie

 • tworzy procedury z parametrami w języku Scratch,

• 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,

• 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,

• prezentuje określone zagadnienie w postaci prezentacji multimedialnej,

• dodaje slajdy do prezentacji multimedialnej,

• dodaje tekst i obrazy do prezentacji multimedialnej.

Stopień dostateczny

 Uczeń:

• 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 w zbiorze nieuporządkowanym,

• tworzy i zapisuje prosty program w języku Python do wyświetlania tekstu na ekranie,

• defniuje i stosuje funkcje w języku Python,

• 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,

• 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,

• wyszukuje w internecie informacje potrzebne do wykonania zadania,

• zmienia wygląd prezentacji, dostosowując kolory poszczególnych elementów.

Stopień dobry

Uczeń:

• w programie Scratch buduje skrypt wyodrębniający cyfry danej liczby,

• porządkuje elementy zbioru metodą przez wybieranie oraz metodą przez zliczanie,

• wyjaśnia, czym jest kompilator,

• wykorzystuje instrukcje warunkowe w programach pisanych w języku C++,

• algorytmy porządkowania przedstawia w postaci programu w języku C++,

• opisuje różnice pomiędzy kompilatorem a interpretatorem,

• wykorzystuje zmienne w programach pisanych w języku Python,

• wykorzystuje listy do przechowywania danych w programach pisanych w języku Python,

• algorytmy porządkowania przedstawia w postaci programu w języku Python,

• 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,

 • 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,

 • realizuje algorytm iteracyjny w arkuszu kalkulacyjnym,

 • sortuje dane w kolumnie arkusza kalkulacyjnego,

• rozdziela zadania pomiędzy członków grupy podczas pracy nad projektem grupowym,

 • dodaje tabele i obrazy do strony utworzonej w języku HTML,

• korzysta z kategorii i tagów na stronie internetowej utworzonej w systemie zarządzania treścią,

 • dodaje do prezentacji przejścia i animacje.

Stopień bardzo dobry

 Uczeń:

• sprawdza podzielność liczb, wykorzystując operator mod w skrypcie języka Scratch,

• wyszukuje element w zbiorze uporządkowanym metodą przez połowienie (dziel i zwyciężaj),

 • wykorzystuje instrukcje iteracyjne w programach pisanych w języku C++,

• pisze w języku C++ program wyszukujący element w zbiorze uporządkowanym,

 • wykorzystuje instrukcje warunkowe i iteracyjne w programach pisanych w języku Python,

• pisze w języku Python program wyszukujący element w zbiorze uporządkowanym,

 • 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 obiektami osadzonym a połączonym,

• wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w innych dziedzinach,

• wyświetla określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z funkcji fltrowania ,

• 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,

• krytycznie ocenia wartość informacji znalezionych w internecie – weryfkuje je w różnych źródłach,

• dodaje do prezentacji własne nagrania audio i wideo.