

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z INFORMATYKI

Przedmiotowy system oceniania z informatyki został opracowany na podstawie:

1. Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej w sprawie oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy w szkołach publicznych oraz przeprowadzania sprawdzianów i egzaminów w szkołach publicznych.
2. Statutu Szkoły Podstawowej nr 1 w Stobiernej
3. Wewnątrzszkolnego Systemu Oceniania (WSO)
4. Podstawy programowej
5. Programu nauczania informatyki „Lubię to!”

Autor: Michał Kęska

Wydawnictwo „Nowa Era”

I. ZASADY OGÓLNE

1. Ocenianie ma na celu:

- poinformowanie ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych i postępach w tym zakresie,
- pomoc uczniowi w samodzielnym planowaniu własnego rozwoju,
- motywowanie ucznia do dalszej pracy,
- dostarczenie rodzicom (prawnym opiekunom) i nauczycielom informacji o postępach, trudnościach i specjalnych uzdolnieniach ucznia,
- umożliwienie nauczycielom doskonalenia organizacji i metod pracy dydaktyczno-wychowawczej.

2. 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 – prace domowe, referaty, prezentacje itp.;
- umiejętność pracy w zespole.

3. 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.

3.1. Ocenie podlegają:

A. Praca na lekcji

- Ćwiczenia praktyczne,
- Odpowiedzi ustne
- Aktywność, systematyczność oraz jakość pracy
- Współpraca w grupie,
- Stosowanie zasad bezpieczeństwa i właściwej organizacji pracy oraz higieny na stanowisku komputerowym,
- Zainteresowanie tematem lekcji,
- Przygotowanie dodatkowych materiałów do lekcji,
- Prace pisemne (sprawdziany, kartkówki) oceniane są według skali procentowej zawartej w WSO.

II. SPOSOBY SPRAWDZANIA OSIĄGNIĘĆ EDUKACYJNYCH

1. Uczeń powinien otrzymać w ciągu półroczu minimum 3 oceny.
2. Ocena śródroczna (roczna) **jest średnią ważoną** otrzymanych przez ucznia w ciągu półroczu ocen cząstkowych. Wagi ocen cząstkowych stosuje się zgodnie z przyjętymi w szkole kryteriami zawartymi w Statucie.
3. Oceny wystawiane przez nauczyciela są jawne i uzasadnione.
4. W razie kłopotów z opanowaniem wiadomości i umiejętności uczeń może zwrócić się do nauczyciela z prośbą o pomoc.

5. Uczeń pracujący szybciej niż klasa może poprosić o dodatkowe zadania. Za każdą taką formę aktywności na lekcji bądź w domu może uzyskać ocenę.
6. Sprawdziany obejmują zwykle jeden dział programowy. Są one przez nauczyciela zapowiedziane co najmniej tydzień wcześniej i poprzedzone powtórzeniem wiadomości. Uczeń jest informowany o zakresie materiału obowiązującym na sprawdzianie.
7. Korzystanie z wszelkich niedozwolonych źródeł, konsultowanie się z innymi uczniami podczas pisania sprawdzianu jest karane oceną niedostateczną.
8. Termin podania wyników ze sprawdzianu nie powinien przekraczać dwóch tygodni od czasu jego przeprowadzenia (może być przedłużony w przypadku nieobecności nauczyciela lub uczniów danej klasy w szkole).
9. W przypadku nieobecności uczeń ma obowiązek zaliczenia zadania w terminie dwóch tygodni od momentu przyjścia do szkoły. W przypadku stwierdzenia, że uczeń unika zajęć nauczyciel może wstawić za brak zaliczenia ocenę niedostateczną.
10. Ocenie podlega również aktywność ucznia, tj. aktywność na lekcjach, wykonywane prace na lekcji, odpowiedź ustna. Wysiłek ucznia będzie odnotowywany za pomocą znaku "+". Za pięć znaków "+" uczeń otrzymuje ocenę bardzo dobrą.
11. Brak podręcznika jest odnotowywany za pomocą znaku „-”. Minusa można też otrzymać w przypadku, gdy uczeń nie śledzi toku lekcji, nie uważa, rozmawia i nie wykonuje poleceń nauczyciela dotyczące bieżącej lekcji. Za pięć znaków „-” uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną wpisywaną w rubryce „aktywność”.
12. Na koniec semestru nie przewiduje się dodatkowych sprawdzianów zaliczeniowych na wyższą ocenę. Uczeń ma prawo poprawić ocenę niedostateczną, dopuszczającą, dostateczną ze sprawdzianu w terminie uzgodnionym z nauczycielem, ale nie dalej niż dwa tygodnie od oceny. Ocena z poprawy wpisywana jest do e-dziennika obok oceny z pierwszego terminu.

III. WYMAGANIA EDUKACJE NA POSZCZEGÓLNE OCENY DLA UCZNIÓW KLAS Y IV

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 dobrą (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 najprostszych aplikacjach, poprawnie uruchamia komputer i zamyka system, poprawnie uruchamia i zamyka proste aplikacje.

IV. NAUKA ZDALNA

1. Na zajęciach z informatyki obowiązują zasady zawarte w WSO – Nauka zdalna.
2. Zadania dydaktyczne z informatyki będą realizowane z wykorzystaniem metod i technik kształcenia na odległość.
3. W ramach nauczania zdalnego, uczeń ma obowiązek:
 - a) odczytywać wiadomości i opracowywać zagadnienia wysłane przez nauczyciela,
 - b) systematycznie utrzymywać wiedzę i umiejętności w zakresie wskazanym przez nauczyciela,
 - c) uczestniczyć w lekcjach on-line.

4. Nauczyciel kontaktuje się z uczniami poprzez:
 - e-dziennik
 - platformę Microsoft lub inne, wybrane przez nauczyciela, narzędzia do nauki zdalnej.
5. Oceny wystawiane będą z wagą 1, a oceny cząstkowe zgodnie z obowiązującym systemem procentowym.
6. Wszystkie formy zaplanowane przez nauczyciela są obowiązkowe, co oznacza, że uczeń musi posiadać z nich ocenę.
7. Brak oddania/wysłania pracy skutkuje oceną niedostateczną.
8. Nauczyciel weźmie pod uwagę w ocenianiu przede wszystkim aktywność, systematyczność i postępy ucznia.
9. Jeżeli czasowo z przyczyn losowych uczeń nie miał dostępu do materiałów, to zlecone zadania należy wykonać w innym terminie wyznaczonym przez nauczyciela.
10. Nauczyciel będzie uwzględniał pojawiające się trudności techniczne w związku z kształceniem na odległość i w miarę możliwości dostosuje sposoby sprawdzenia wiedzy i umiejętności do indywidualnych sytuacji.
11. Korzystanie przez ucznia z prac innych osób – plagiat, skutkuje oceną niedostateczną bez możliwości poprawy.
12. Systematyczny udział uczniów w lekcjach on-line jest promowany plusami. Zebranie 3 plusów skutkuje otrzymaniem oceny bardzo dobrej z aktywności.
13. Uczeń na obowiązek przesłać zadania domowe, sprawdziany w terminie i sposób wskazany przez nauczyciela.
14. Terminowe odsyłanie zadań domowych jest przez nauczyciela odnotowywane. Uzyskanie 3 wpisów o odrobieniu zadania domowego w terminie skutkuje oceną bardzo dobrą w rubryce: zadania domowe. Za spóźnione przysyłanie zadań lub nieprzesyłanie ich w ogóle ocena jest obniżana.
15. Zwolnienie ucznia z obowiązku przystąpienia, sprawdzianu, odrobienia zadania domowego, udziału w lekcji on-line następuje na podstawie informacji od rodzica z podaniem przyczyny (np. choroba ucznia).
16. Wszystkie oceny uzyskane przez uczniów w czasie trwania nauki zdalnej są wpisywane do dziennika elektronicznego z wagą 1.

V. UCZNIOWIE Z DOSTOSOWANIAM

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.

Przy ustalaniu oceny nauczyciel bierze po uwagę:

- indywidualne możliwości i właściwości psychofizyczne każdego ucznia,
- wysiłek wkładany przez ucznia w pracę,
- zainteresowanie przedmiotem,
- zaangażowanie ucznia na zajęciach,
- utrudnione warunki uczenia się i utrwalania wiadomości w domu (np. uczniów, którzy nie posiadają własnego komputera).

FORMY, METODY, SPOSOBY DOSTOSOWANIA WYMAGAŃ EDUKACYJNYCH:

- ✓ zawsze uwzględniać trudności ucznia,
- ✓ w miarę możliwości pomagać, wspierać, dodatkowo instruować, naprowadzać, pokazywać, na przykładzie,
- ✓ dzielić dane zadanie na etapy i zachęcać do wykonywania małutkimi krokami,
- ✓ nie zmuszać na siłę do wykonywania zadań sprawiających uczniowi trudność,
- ✓ dawać więcej czasu na opanowanie danej umiejętności, cierpliwie udzielać instruktażu,
- ✓ nie krytykować, nie oceniać negatywnie wobec klasy,
- ✓ podczas oceniania brać przede wszystkim pod uwagę stosunek ucznia do przedmiotu, jego,
- ✓ chęci, wysiłek, przygotowanie do zajęć w materiały, niezbędne pomoce itp.
- ✓ włączać do rywalizacji tylko tam, gdzie uczeń ma szansę,
- ✓ nie wyrywać do natychmiastowej odpowiedzi, przygotować wcześniej zapowiedź, że uczeń będzie pytany,
- ✓ w trakcie rozwiązywania zadań sprawdzać, czy uczeń przeczytał treść zadania i czy prawidłowo ją zrozumiał, w razie potrzeby udzielać dodatkowych wskazówek,
- ✓ - w czasie sprawdzianów zwiększyć ilość czasu na rozwiązanie zadań,
- ✓ - można też dać uczniowi do rozwiązania w domu podobne zadania,
- ✓ - materiał sprawiający trudność dłużej utrvalać, dzielić na mniejsze porcje.

Wymagania dla uczniów z dysfunkcjami ustala się indywidualnie w zależności od dysfunkcji ucznia oraz wskazówek i zaleceń przekazanych przez poradnie.

Szczegółowe wymagania na poszczególne stopnie szkolne z informatyki w klasie IV. Poziom wymagań

Ocena dopuszczająca Uczeń:	Ocena dostateczna Uczeń:	Ocena dobra Uczeń:	Ocena bardzo dobra Uczeń:	Ocena celująca Uczeń:
- wymienia i stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej - wyjaśnia czym jest komputer - wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego - odróżnia plik od folderu - ustawia wielkość obrazu - tworzy prosty rysunek - dodaje tytuł plakatu - wkleja zdjęcia do obrazu - wyjaśnia, czym jest internet - podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu - wyjaśnia, do czego	- wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer - wyjaśnia pojęcia: Urządzenia wejścia i urządzenia wyjścia - wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia - rozdziela elementy wchodzące w skład nazwy pliku - rysuje obiekty z wykorzystaniem Kształtów, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia - pracuje w dwóch oknach programu Paint - dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu - rozmieszcza elementy na plakacie - wstawia podpisy do	- wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów - charakteryzuje nośniki danych - wyjaśnia przeznaczenie trzech elementów, z których jest zbudowany komputer - wyjaśnia różnice między plikiem i folderem - tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu Krzywa - sprawnie przełącza się między otwartymi oknami - wymienia najważniejsze wydarzenia z historii internetu - omawia korzyści i zagrożenia związane z internetem	- wymienia etapy rozwoju maszyny liczącej i komputera - klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera - wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki - tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły - wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale - dodaje do tytułu efekt cienia liter - omawia kolejne wydarzenia z historii internetu - dba o zabezpieczenie swojego komputera	- przedstawia historię powstawania maszyn liczących - omawia wkład polskich matematyków w odczytanie kodu maszyny szyfrującej Enigma - omawia historię rozwoju smartfona - podaje przykłady zawodów (inne niż w podręczniku), które wymagają używania programów komputerowych, - przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego Windows lub Linux - przygotowuje prezentację poświęconą okrętom z XV–XVIII wieku - tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną

• służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa • buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie • buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury • buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb • stosuje podczas pracy z dokumentem skróty klawiszowe • stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu • tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie	• zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionek • stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu • wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych • zmienia tło sceny w Scratchu • zmienia wygląd i nazwę postaci w Scratchu • zmienia wielkość duszków w Scratchu • wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu • pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu • wstawia obiekt WordArt • stosuje listy wielopoziomowe	• kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu • określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku • stosuje bloki powodujące obrót duszka w Scratchu • ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz • wymienia i stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu • formatuje obiekt WordArt • tworzy nowy styl do formatowania tekstu • modyfikuje istniejący styl • definiuje listy wielopoziomowe	• przed zagrożeniami internetowymi • dodaje nowe duszki do projektu w Scratchu • używa bloków określających styl obrotu duszka • łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści • sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem • tworzy poprawnie sformatowane teksty • ustawia odstępy między akapitami i interlinię • tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu • dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu	• tworzy plakat przedstawiający rozwój internetu w Polsce • wykonuje plakat promujący bezpieczne zachowania w internecie • tworzy prezentację na wybrany temat wykorzystując materiały znalezione w internecie • tworzy nowe duszki w edytorze programu Scratch i buduje skrypty określające ich zachowanie na scenie • tworzy grę o zadanej tematyce, • tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb podanych przez użytkownika • opracowuje plan przygotowań do podróży
---	--	---	--	---