PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA
Z INFORMATYKI
W KLASACH IV- VIII

W SZKOLE PODSTAWOWEJ NR 4
Z ODDZIAŁAMI INTEGRACYJNYMI
IM. TADUESZA KOŚCIUSZKI W OZORKOWIE

OBOWIĄZUJĄCY OD WRZEŚNIA 2022 ROKU

Nauczyciel: Jarosław Fajfer

Przedmiotowe zasady oceniania z informatyki zostały opracowane 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 4 z Oddziałami Integracyjnymi im. Tadeusza Kościuszki w Ozorkowie
3. Wewnątrzszkolnych Zasad Oceniania (WZO)
4. Podstawy programowej
5. Programu nauczania informatyki „Informatyka” Autorzy: W. Jochemczyk Wydawnictwo WSiP

Wymagania programowe określone są dla każdego poziomu klas.

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.

Ocenianie ucznia w procesie kształcenia informatyki powinno wiązać się z szukaniem odpowiedzi na pytanie, w jakim stopniu w obrębie danego konkretnego zagadnienia programowego uczeń:

1. rozumie pojęcia z nim związane, potrafi podać dla nich przykłady i kontrprzykłady, zna definicje, potrafi uczestniczyć w klasyfikowaniu i definiowaniu pojęć;
2. zna podstawowe algorytmy postępowania przy rozwiązywaniu standardowych problemów;
3. umie rozwiązywać problemy o wyższym stopniu trudności;
4. opanował materiał nauczania z danego semestru, czy roku;
5. aktywnie uczestniczy w zajęciach;
6. uczestniczy w pracy pozalekcyjnej, konkursach, olimpiadach;
7. umie posługiwać się językiem informatyki, umie stosować swoje wiadomości i umiejętności z informatyki w rozwiązywaniu problemów z innych dziedzin.

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.

I. Cele edukacyjne:

Rozwijanie zainteresowań technikami informatycznymi. Kształtowanie umiejętności wykorzystywania poznanych wiadomości i umiejętności informatycznych w życiu codziennym i przyszłej pracy zawodowej. Wyrobienie nawyków stosowania programów multimedialnych oraz Internetu do pogłębiania wiedzy z różnych dziedzin nauki i rozwoju osobistego ucznia. Umiejętne współdziałanie w zespole. Integrowanie wiedzy informatycznej z innymi przedmiotami. Kształtowanie zasad ergonomicznej pracy przy komputerze.

II. 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,

III. Ocenie podlegają

1. **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.

2. Uczniowie są zapoznawani z wymaganiami programowymi na poszczególne oceny

Prace pisemne oceniane są za pomocą systemu punktowego. Stosuje się następujący sposób przeliczania punktów na ocenę szkolną:

1) poniżej 30% możliwych do uzyskania punktów – niedostateczny,
2) 30% - 49% – dopuszczający,
3) 50% - 74% – dostateczny,
4) 75% - 89% – dobry,
5) 90% - 99% – bardzo dobry,
6) 100% i/lub zadanie dodatkowe (do decyzji nauczyciela) – celujący.

Przy ocenianiu pisemnych prac kontrolnych uczniów, którym obniżono wymagania nauczyciel stosuje następujące przeliczania punktów na ocenę:

1) poniżej 19% możliwych do uzyskania punktów – niedostateczny,
2) 20% - 39% – dopuszczający,
3) 40% - 54% – dostateczny,
4) 55% - 70% – dobry,
5) 71% - 89% – bardzo dobry,
6) 90% - 100% – celujący.

Sprawdziany zapowiadane są z tygodniowym wyprzedzeniem.

3. Kartkówki.
4. Prace podejmowane z własnej inicjatywy.
5. Udział w konkursach i olimpiadach.

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.

Uczeń ma prawo poprawić każdą niekorzystną dla siebie ocenę w terminie dwóch tygodni (do dziennika wpisujemy ocenę wyższą).

IV. Tryb oceniania:

Rok szkolny dzieli się na dwa semestry. Oceny bieżące, śródroczne i oceny klasyfikacyjne roczne wystawiane są wg skali 1 – 6. Wszystkie oceny są jawne.

Oceny cząstkowe mają różną wagę, a w związku z tym ocena semestralna lub roczna nie musi być średnią otrzymanych ocen.

Forma aktywności	Waga oceny
Sprawdzian	4
Kartkówka	3
Odpowiedź ustna	3
Konkursy	4
Aktywność	1
Krótka praca przy komputerze	1
Dłuższa praca (problemowa)	3
Prace dodatkowe	3
Programowanie	5

V. 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 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 ruchania 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.

VI. Oceny semestralne i roczne.

1. Ocenę semestralną i roczną nauczyciel wystawiana tydzień przed terminem klasyfikacji.
2. O zagrożeniu oceną niedostateczną nauczyciel informuje ucznia, rodziców, oraz wychowawcę na miesiąc przed klasyfikacją.
3. Ocena semestralna i roczna nie jest średnią uzyskanych ocen.
4. Ocenę roczną wystawia się na podstawie ocen uzyskanych w ciągu całego roku.

Opracował: mgr Jarosław Fajfer

VII. 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 rozróżnia 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 -nternetu 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

VIII. Szczegółowe wymagania na poszczególne stopnie szkolne z informatyki w klasie VII.

Poziom wymagań				
Ocena dopuszczająca Uczeń:	Ocena dostateczna Uczeń:	Ocena dobra Uczeń:	Ocena bardzo dobra Uczeń:	Ocena celująca Uczeń:
identyfikuje elementy podstawowego zestawu komputerowego wyjaśnia, czym jest system operacyjny wyjaśnia, czym jest złośliwe oprogramowanie tworzy nowy dokument w programie GIMP otwiera obraz ze wskazanego pliku tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programy GIMP zaznacza, kopiuje i wkleja fragmenty obrazu przestrzega netykiety w trakcie komunikacji przez sieć i Internet wyjaśnia, czym jest algorytm. wyjaśnia, czym jest programowanie buduje proste skrypty w języku Scratch. pisze tekst w edytorze tekstu. zna rodzaje słowników w edytorze tekstu. wstawia obraz do doku-	wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla komputerów. kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując metodę „przeciągnij i upuść” zmienia ustawienia narzędzi programu GIMP. wymienia etapy skanowania i drukowania obrazu tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP tworzy proste animacje w programie GIMP omawia budowę prostej sieci komputerowej dodaje załączniki do wiadomości elektronicznych opisuje algorytm w postaci listy kroków tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne stosuje powtarzanie poleceń (iterację) w budowa-	opisuje rodzaje pamięci masowej przestrzega zasad etycznych podczas pracy z komputerem sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery tworzy w programie GIMP kompozycje z figur geometrycznych korzysta z podglądu wydruku dokumentu używa narzędzi selekcji dostępnych w programie GIMP zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP kopiuje teksty znalezione w Internecie i wkleja do innych programów komputerowych korzysta z komunikatorów internetowych do porozumiewania się ze znajomymi opisuje algorytm w postaci schematu blokowego	samodzielnie instaluje programy komputerowe zabezpiecza komputer przed zagrożeniami innymi niż wirusy komputerowe wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku poprawia jakość zdjęcia łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP korzysta z przekształceń obrazu w programie GIMP dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych samodzielnie buduje złożone schematy blokowe konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch dodaje do gry tworzonej w języku Scratch nowe	zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy i odwrotnie wymienia i opisuje mniej popularne systemy operacyjne ustawia automatyczne tworzenie kopii bezpieczeństwa danych według harmonogramu samodzielnie wyszukuje narzędzia programu graficznego i odpowiednio ich używa samodzielnie wykorzystuje możliwości warstw podczas tworzenia rysunków tworzy animacje i fotomontaże według własnego pomysłu wykorzystuje podczas pracy zaawansowane możliwości przeglądarek internetowych (tłumacz, kalkulator, przelicznik miar i walut) wymienia i opisuje inne sposoby reprezentowania

mentu tekstowego wykonuje operacje na fragmentach tekstu. wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do dokumentu korzysta z domyślnego tabulatora w edytorze tekstu. wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę wstawia nagłówek i stop-kę do dokumentu tekstowego dzieli cały tekst na kolumny	nych skryptach. dodaje nowe duszki w programie Scratch stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu. korzysta ze słowników w edytorze tekstu stosuje różne sposoby otaczania obrazów tekstem modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności stosuje spację nierozdzielającą. stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania we wstawianych listach przygotowuje kosztorys w edytorze tekstu.	stosuje podprogramy w budowanych algorytmach używa zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch wykonuje pętle Powtórzeniowe (iteracyjne) w skryptach budowanych w języku Scratch używa zmiennych w języku Logo kopiuje parametry formatowania tekstu formatuje komórki tabeli modyfikuje nagłówek dokumentu tekstowego opracowuje projekt graficzny e-gazetki łączy ze sobą kilka dokumentów	(trudniejsze) poziomy zna i charakteryzuje wszystkie układy obrazu względem tekstu grupuje obiekty w edytorze tekstu formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego stosuje tabulatory specjalne wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje zapisuje dokument tekstowy w formacie pdf	algorytmów (np. drzewo algorytmiczne) zamienia algorytm na kod źródłowy w dowolnym języku programowania buduje w języku Scratch grę według samodzielnie wymyślonego scenariusza i ustalonych przez siebie zasad formatuje tekst w sposób estetyczny według własnego pomysłu samodzielnie zapisuje dowolnie skomplikowane równania z wykorzystaniem edytora równań samodzielnie definiuje nowe formaty numeracji w listach samodzielnie przygotowuje zaawansowane projekty w edytorze tekstowym.