

## **ZASADY OCENIANIA Z INFORMATYKI W KLASACH IV- VIII**

### **W Szkole Podstawowej nr 4 z Oddziałami Integracyjnymi w Ozorkowie**

#### **Obowiązujący od września 2022 roku**

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.
1. Statutu Szkoły Podstawowej nr 4 w Ozorkowie
2. Wewnątrzszkolnych Zasad Oceniania (WZO)
3. Podstawy programowej
4. 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
Krótką pracą przy komputerze	1
Dłuższą pracą (problemową)	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 uruchamia 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 rozdziela elementy wchodzące w skład nazwy pliku rysuje obiekty z wykorzystaniem <b>Kształtów</b> , 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 <b>Krzywa</b> 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

<p>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 <b>Numerowanie</b></p>	<p>zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionek stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych zmienia tło sceny w <b>Scratchu</b> zmienia wygląd i nazwę postaci w <b>Scratchu</b> zmienia wielkość duszków w <b>Scratchu</b> wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu wstawia obiekt <b>WordArt</b> stosuje listy wielopoziomowe</p>	<p>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 <b>Scratchu</b> ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz wymienia i stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu formatuje obiekt <b>WordArt</b> tworzy nowy styl do formatowania tekstu modyfikuje istniejący styl definiuje listy wielopoziomowe</p>	<p>przed zagrożeniami internetowymi dodaje nowe duszki do projektu w <b>Scratchu</b> 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 stworzonego dokumentu</p>	<p>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 <b>Scratch</b> 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</p>
--	--	--	--	--

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

<p>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 stopkę do dokumentu tekstowego dzieli cały tekst na kolumny</p>	<p>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 kostury w edytorze tekstu.</p>	<p>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</p>	<p>(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</p>	<p>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.</p>
---	---	---	--	--