

# PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z INFORMATYKI

## **Przedmiotowy system oceniania jest zgodny z:**

- Rozporządzeniem MEN z 10 czerwca 2015 r. w sprawie szczegółowych warunków i sposobu oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów oraz słuchaczy w szkołach publicznych.
- Rozporządzeniem MEN z dnia 25 sierpnia 2017 r. zmieniającym rozporządzenie w sprawie szczegółowych warunków i sposobu oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy w szkołach publicznych
- Szczegółowymi zasadami oceniania wewnątrzszkolnego w Szkole Podstawowej.
- Programem nauczania matematyki w szkole podstawowej.

*System uwzględnia wymagania zawarte w obowiązującej Podstawie Programowej.*

## **Opracowanie obejmuje:**

- I.** Cele wewnątrzszkolnego oceniania.
- II.** Cele ogólne oceniania w matematyce.
- III.** Program.
- IV.** Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności.
- V.** Ocenianie semestralne i końcowe.
- VI.** Sposoby poprawiania oceny szkolnej.
- VII.** Sposoby informowania uczniów i rodziców o pracy i postępach w nauce.
- VIII.** Wymagania programowe na poszczególne oceny.

## **I. Cele wewnątrzszkolnego oceniania**

**Ocenianie wewnątrzszkolne osiągnięć edukacyjnych ucznia ma na celu:**

- a) poinformowanie ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych i postępach w tym zakresie,
- b) pomoc uczniowi w samodzielnym planowaniu swojego rozwoju, wspomaganie efektów uczenia się,
- c) motywowanie ucznia do dalszej pracy,
- d) dostarczanie rodzicom (prawnym opiekunom) i nauczycielom informacji o postępach, trudnościach i specjalnych uzdolnieniach ucznia
- e) umożliwienie nauczycielom doskonalenia organizacji i metod pracy dydaktyczno-wychowawczej.

## **II. Cele ogólne oceniania w informatyce**

**Przedmiotowy system oceniania powinien być:**

- użyteczny – wskazywać co jest najważniejsze dla uczniów w procesie nauczania, uczenia się.
- wielowątkowy – skoncentrowany na umiejętnościach każdego ucznia z osobna,
- otwarty – daje możliwość porównywania osiągnięć uczniów ze standardami,

**oraz powinien:**

- wspomagać proces nauczania i uczenia się,
- zapewniać pewność wnioskowania i spójność wewnętrzną.

**Cele systemu to:**

- rozpoznanie przez nauczyciela poziomu i postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i
- umiejętności w stosunku do wymagań programowych,
- poinformowanie ucznia o poziomie jego osiągnięć w dziedzinie matematyki i postępach w tym zakresie,
- pomoc uczniowi w samodzielnym kształceniu matematycznym,
- motywowanie ucznia do dalszej pracy,
- dostarczanie rodzicom (prawnym opiekunom) informacji o postępach, trudnościach i specjalnych uzdolnieniach ucznia.

### **III. Program nauczania**

Program „**Lubię to!**” został zatwierdzony przez MEN i wpisany do wykazu programów. Jest zgodny z podstawą programową kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej.

Program umożliwia wypełnienie wszystkich celów i zadań określonych w podstawie programowej.

W procesie nauczania z tym programem, uczeń nabywa wiedzę i umiejętności umożliwiające edukację informatyczną na kolejnych etapach kształcenia.

W procesie dydaktycznym uczeń jest traktowany podmiotowo.

Nauczanie informatyki odbywa się poprzez dostarczanie uczniom przykładów sytuacji bliskich ich doświadczeniu, a ukazujących potrzebę zastosowań informatyki, wykorzystując wiadomości z innych dziedzin.

Sprzyja kształceniu umiejętności określonych w standardach wymagań egzaminacyjnych.

### **IV. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności**

#### **Ocenię podlegają:**

- prace klasowe,
- sprawdziany,
- kartkówki,
- odpowiedzi ustne,
- prace domowe,
- ćwiczenia praktyczne,
- inne formy aktywności (*np. prace długoterminowe, aktywność na lekcji, praca w grupie*).

#### **Ad. Prace klasowe oraz sprawdziany:**

Prace klasowe oraz sprawdziany są przeprowadzane po zakończeniu każdego działu lub po zrealizowaniu części dłuższego działu. Prace klasowe oraz sprawdziany obejmują materiał uprzednio powtórzony i utrwalony z opracowanego działu lub jego części. Praca klasowa jest zapowiadana co najmniej tydzień wcześniej. Prace klasowe są obowiązkowe. Jeżeli uczeń opuścił pracę klasową z przyczyn losowych, powinien ją napisać w terminie nieprzekraczającym tygodnia od powrotu do szkoły. Prace klasowe przechowuje nauczyciel i są do wglądu dla uczniów i ich rodziców.

#### **Ad. Kartkówki:**

Pisemne kartkówki sprawdzają wiadomości i umiejętności z trzech ostatnich lekcji lub sprawdzają ostatnią pracę domową. Mogą nie być zapowiedziane przez nauczyciela.

### **Ad. Odpowiedzi ustne**

Oceniana jest zawartość merytoryczna, zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem, właściwe posługiwanie się pojęciami, sposób formułowania wypowiedzi. Termin odpowiedzi nie jest podawany do wiadomości ucznia. Uczeń ma czas na zastanowienie się. Jakość oceny uzyskanej przez ucznia zależy od skali trudności pytania. Nauczyciel dokonuje ostatecznej oceny i ją uzasadnia.

Raz w ciągu semestru uczeń może zgłosić nieprzygotowanie bez konsekwencji.

Uczeń nieobecny na dwóch kolejnych lekcjach informatyki z powodu choroby jest zwolniony z pytania na pierwszej odbywającej się po jego powrocie do szkoły lekcji.

Uczeń nieobecny na lekcji informatyki z powodu zwolnienia nie może na następnych zajęciach zgłaszać z tego powodu nieprzygotowania do lekcji.

### **Ad. Prace domowe:**

Praca domowa jest obowiązkowa. Za nieodrobienie pracy domowej uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną. Uczeń nie otrzymuje oceny niedostatecznej, gdy przed lekcją zgłosił, iż nie potrafił w domu sam wykonać zadanej pracy, powinien jednak wówczas pokazać próby jej wykonania.

Razy w ciągu semestru można zgłosić brak pracy domowej lub nieprzygotowanie bez konsekwencji otrzymania oceny niedostatecznej. W obu powyższych przypadkach uczeń ma obowiązek odrobienia pracy na najbliższą godzinę lekcyjną. Jeśli tak się nie stanie, otrzymuje kolejną ocenę niedostateczną.

Ocena uzależniona jest od poprawności merytorycznej, zgodności z tematem pracy, stopień zaangażowania w wykonywaną pracę, estetykę wykonania, samodzielność.

### **Ad. Ćwiczenia praktyczne:**

Ćwiczenia praktyczne obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji.

Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę wartość merytoryczną, stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia, dokładność wykonania polecenia, indywidualne rozwiązania zastosowane przez ucznia, staranność i estetykę.

## **V. Ocenianie semestralne i końcowe.**

Zasady klasyfikowania śródrocznego i rocznego zawarte są w szczegółowych zasadach oceniania wewnątrzszkolnego w Szkole Podstawowej

Przy wystawianiu oceny śródrocznej i rocznej brane są pod uwagę oceny cząstkowe uzyskane przez ucznia w danym okresie czasu a w przypadku tej ostatniej uwzględnia się również ocenę śródroczną.

Ocena śródroczna i roczna nie jest średnią arytmetyczną ocen cząstkowych. Największą wagą mają oceny z prac klasowych, sprawdzianów i kartkówek następnie oceny z odpowiedzi ustnych, pozostałe oceny są ocenami pomocniczymi.

## **VI. Sposoby poprawiania oceny szkolnej**

Uczeń ma prawo poprawić każdą ocenę z pracy klasowej lub sprawdzianu w ciągu dwóch tygodni od dnia oddania sprawdzonych prac.

Uczeń, który otrzymał niedostateczną ocenę z pracy klasowej lub sprawdzianu jest zobowiązany do podjęcia próby poprawy oceny w ciągu dwóch tygodni od dnia oddania sprawdzonych prac.

Termin poprawy należy uzgodnić wcześniej z nauczycielem na wniosek ucznia. W przypadku większej liczby osób zainteresowanych poprawą oceny nauczyciel podaje jeden wspólny termin dla wszystkich uczniów.

Do dziennika obok oceny niedostatecznej wpisuje się ocenę, którą uczeń uzyskał w wyniku poprawy. Uczeń pisze poprawę tylko jeden raz.

Pozostałe oceny nie podlegają poprawie.

## **VII. Sposoby informowania uczniów i rodziców o pracy i postępach w nauce**

Na początku roku szkolnego informowanie uczniów i rodziców o wymaganiach edukacyjnych wynikających z realizowanego programu nauczania oraz sposobach sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów.

Sprawdzone i ocenione prace pisemne, oceny bieżące zainteresowani rodzice mogą otrzymać do wglądu na zebraniu rodziców lub indywidualnym spotkaniu z nauczycielem.

Uczeń jest na bieżąco informowany o otrzymanych ocenach.

Każda ocena jest jawna.

Informację o przewidywanej ocenie klasyfikacyjnej podaje się uczniowi na tydzień przed klasyfikacyjnym posiedzeniem rady pedagogicznej.

Informację o przewidywanej ocenie niedostatecznej otrzymuje uczeń i jego rodzice miesiąc przed klasyfikacyjnym posiedzeniem rady pedagogicznej.

## VIII. Wymagania programowe na poszczególne oceny

1. 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.
2. Wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie nauki.
3. Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.
4. Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.
5. Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia i stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej,</li> <li>• wyjaśnia czym jest komputer,</li> <li>• wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego,</li> <li>• podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera,</li> <li>• określa, jaki system operacyjny znajduje się na szkolnym i domowym</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów,</li> <li>• wymienia trzy spośród elementów, z których zbudowany jest komputer,</li> <li>• wyjaśnia pojęcia <i>urządzenia wejścia</i> i <i>urządzenia wyjścia</i></li> <li>• wymienia najczęściej spotykane urządzenia wejścia i wyjścia,</li> <li>• podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów,</li> <li>• określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery,</li> <li>• charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności,</li> <li>• wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których zbudowany jest komputer,</li> <li>• wymienia po trzy</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia etapy rozwoju komputerów,</li> <li>• wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer,</li> <li>• klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera i wyprowadzające dane z komputera,</li> <li>• wskazuje trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki,</li> </ul>

<p>komputerze,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• odróżnia plik od folderu,</li> <li>• wykonuje podstawowe operacje na plikach: kopiowanie, przenoszenie, usuwanie</li> <li>• tworzy foldery i umieszcza w nich pliki,</li> <li>• ustawia wielkość obrazu, tworzy proste rysunki w programie Paint bez korzystania z kształtu <b>Krzywa</b>,</li> <li>• tworzy proste tło obrazu,</li> <li>• tworzy kopie fragmentów obrazu i zmienia ich wielkość,</li> <li>• wkleja ilustracje na obraz,</li> <li>• dodaje tekst do obrazu,</li> <li>• wyjaśnia, czym jest internet,</li> <li>• wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników internetu,</li> <li>• podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,</li> <li>• wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia,</li> <li>• wyjaśnia, do czego służą</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyjaśnia pojęcia <i>program komputerowy</i> i <i>system operacyjny</i>,</li> <li>• rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku,</li> <li>• porządkuje zawartość folderu,</li> <li>• rysuje w programie Paint obiekty z wykorzystaniem <b>Kształtów</b>, zmienia wygląd ich konturu i wypełnienia,</li> <li>• tworzy kopię obiektu z życiem klawisza <b>Ctrl</b>,</li> <li>• używa klawisza <b>Shift</b> podczas rysowania koła oraz poziomych i pionowych linii,</li> <li>• pracuje w dwóch oknach programu Paint,</li> <li>• wkleja wiele elementów na obraz i dopasowuje ich wielkość,</li> <li>• dodaje teksty do obrazu, formatuje ich wygląd,</li> <li>• wymienia zastosowania internetu,</li> <li>• stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,</li> <li>• odróżnia przeglądarkę internetową od wyszukiwarki internetowej,</li> </ul>	<p>urządzenia wejścia i wyjścia,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia nazwy trzech najpopularniejszych systemów operacyjnych dla komputerów,</li> <li>• wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych,</li> <li>• omawia różnice między plikiem i folderem,</li> <li>• tworzy strukturę folderów, porządkując swoje pliki,</li> <li>• rozpoznaje typy znanych plików na podstawie ich rozszerzeń,</li> <li>• tworzy obraz w programie Paint z wykorzystaniem kształtu <b>Krzywa</b>,</li> <li>• stosuje opcje obracania obiektu,</li> <li>• pobiera kolor z obrazu,</li> <li>• sprawnie przełącza się między otwartymi oknami,</li> <li>• wkleja na obraz elementy z innych plików, rozmieszcza je w różnych miejscach i dopasowuje ich wielkość do tworzonej kompozycji,</li> <li>• tworzy na obrazie efekt</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy hierarchię folderów według własnego pomysłu,</li> <li>• tworzy obrazy w programie Paint ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły,</li> <li>• pisze teksty na obrazie i dodaje do nich efekt cienia,</li> <li>• tworzy dodatkowe obiekty i wkleja je na grafikę,</li> <li>• omawia kolejne wydarzenia z historii internetu,</li> <li>• dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi,</li> <li>• wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek,</li> <li>• dodaje do projektu programu Scratch nowe duszki,</li> <li>• używa bloków określających styl obrotu duszka,</li> <li>• łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści,</li> <li>• objaśnia poszczególne etapy</li> </ul>
---	--	---	--

<p>przeładowarka internetowa i wyszukiwarka internetowa,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej,</li> <li>• buduje w programie Scratch proste skrypty określające ruch postaci po scenie,</li> <li>• uruchamia skrypty i zatrzymuje ich działanie,</li> <li>• buduje w programie Scratch proste skrypty określające sterowanie postacią za pomocą klawiatury,</li> <li>• buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb,</li> <li>• usuwa postaci z projektu tworzonych w programie Scratch,</li> <li>• używa skrótów klawiszowych służących do kopiowania, wklejania i zapisywania,</li> <li>• stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu,</li> <li>• zapisuje krótkie notatki w edytorze tekstu,</li> <li>• tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie <b>Numerowanie</b>.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• wyszukuje znaczenie prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku,</li> <li>• wyjaśnia czym są prawa autorskie,</li> <li>• stosuje zasady wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie,</li> <li>• zmienia tło sceny w projekcie,</li> <li>• tworzy tło z tekstem,</li> <li>• zmienia wygląd, nazwę i wielkość duszków w programie Scratch,</li> <li>• tworzy zmienne i ustawia ich wartości w programie Scratch,</li> <li>• wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu,</li> <li>• wyjaśnia pojęcia: <i>akapit</i>, <i>interlinia</i>, <i>formatowanie tekstu</i>, <i>miękki enter</i>, <i>twarda spacja</i>,</li> <li>• pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu,</li> <li>• wymienia i stosuje opcje</li> </ul>	<p>zachodzącego słońca,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wymienia najważniejsze wydarzenia z historii internetu,</li> <li>• omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu,</li> <li>• wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych,</li> <li>• formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników,</li> <li>• korzysta z internetowego tłumacza,</li> <li>• kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu,</li> <li>• stosuje bloki powodujące obrót duszka,</li> <li>• stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka,</li> <li>• ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz,</li> <li>• określa w skrypcie</li> </ul>	<p>tworzenia skryptu,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem,</li> <li>• tworzy poprawnie sformatowane teksty,</li> <li>• ustawia odstępy między akapitami i interlinię,</li> <li>• dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu.</li> <li>• łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści,</li> <li>• objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu,</li> <li>• sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem,</li> <li>• tworzy poprawnie sformatowane teksty,</li> <li>• ustawia odstępy między akapitami i interlinię,</li> <li>• dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu.</li> </ul>
---	--	--	---



	<p>wyrównania tekstu względem marginesów,</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• zmienia tekst na obiekt <b>WordArt</b>,</li><li>• używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie,</li><li>• stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu.</li></ul>	<p>losowanie wartości zmiennych,</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi,</li><li>• stosuje bloki określające instrukcje warunkowe oraz bloki powodujące powtarzanie poleceń,</li><li>• stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu,</li><li>• wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,</li><li>• stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania,</li><li>• formatuje obiekt WordArt,</li><li>• tworzy nowy styl do formatowania tekstu,</li><li>• modyfikuje istniejący styl,</li><li>• definiuje listy wielopoziomowe.</li></ul>	
--	---	--	--