**Przedmiotowy system oceniania**

**i wymagania na poszczególne stopnie z Informatyki Rok szkolny: 2021/2022**

*Opracowała:*

*Elżbieta Samek*

I. Ogólne zasady oceniania uczniów

1. Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności. Nauczyciel powinien analizować i oceniać poziom wiedzy i umiejętności ucznia w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanych w szkole programów nauczania (opracowanych zgodnie z podstawą programową danego przedmiotu).
2. Nauczyciel ma za zadanie:

* informować ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych oraz o postępach w tym zakresie,
* udzielać uczniowi pomocy w samodzielnym planowaniu jego rozwoju,
* motywować ucznia do dalszych postępów w nauce,
* dostarczać rodzicom/opiekunom prawnym informacji o postępach, trudnościach w nauce oraz specjalnych uzdolnieniach ucznia.

3. Oceny są jawne dla ucznia i jego rodziców/opiekunów prawnych.

4. Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych sprawdzone i ocenione pisemne prace kontrolne są udostępniane do wglądu uczniowi lub jego rodzicom/opiekunom prawnym w szkole podczas zebrań, a także w umówionym terminie z nauczycielem lub wychowawcą.

5. Szczegółowe warunki i sposób oceniania wewnątrzszkolnego określa statut szkoły.

II. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

Ocenie podlegają: prace klasowe (sprawdziany), testy online, kartkówki, ćwiczenia praktyczne, odpowiedzi ustne, prace domowe, praca ucznia na lekcji, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.

**1.** **Prace klasowe (sprawdziany)** są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia.

• Pracę klasową planuje się na zakończenie działu, który obejmuje treści teoretyczne.

* Uczeń jest informowany o planowanej pracy klasowej z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem.
* Przed pracą klasową nauczyciel podaje jej zakres programowy.

• Pracę klasową może poprzedzać lekcja powtórzeniowa.

• Zasady uzasadniania oceny z pracy klasowej, jej poprawy oraz sposób przechowywania prac klasowych są zgodne z WSO.

• Praca klasowa umożliwia sprawdzenie wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych,

od koniecznego do wykraczającego.

• Zasady przeliczania oceny punktowej na stopień szkolny:

**2. Kartkówki** są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech).

• Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki.

• Kartkówka powinna być tak skonstruowana, aby uczeń mógł wykonać wszystkie polecenia w czasie nie dłuższym niż   
15 minut.

• Kartkówka jest oceniana w skali punktowej, a liczba punktów jest przeliczana na ocenę zgodnie z w/w tabelą.

• Kartkówki przechowuje się do końca bieżącego roku szkolnego.

**3. Ćwiczenia praktyczne (praca bieżąca)** obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod

uwagę:

• wartość merytoryczną,

* stopień zaangażowanie w wykonanie ćwiczenia,
* dokładność wykonania polecenia,

• staranność i estetykę.

**4.** **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:

• zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,

• prawidłowe posługiwanie się pojęciami,

• zawartość merytoryczną wypowiedzi,

• sposób formułowania wypowiedzi.

**5.** **Praca domowa** jest pisemną (praktyczną) formą ćwiczenia umiejętności i utrwalania wiadomości zdobytych przez ucznia podczas lekcji.

• Pracę domową uczeń wykonuje na komputerze (i zapisuje ją w odpowiednim miejscu wskazanym przez nauczyciela, np. w *Teczce ucznia.* Brak pracy odnotowuje się w dzienniku lekcyjnym. Uczeń ma 2 tygodnie na jej uzupełnienie.

• Przy wystawianiu oceny za pracę domową nauczyciel bierze pod uwagę samodzielność, poprawność i estetykę wykonania.

**7.** **Prace dodatkowe** obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, przygotowanie gazetki szkolnej, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji (np. multimedialnej). Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.:

• wartość merytoryczną pracy,

* stopień zaangażowania w wykonanie pracy,

• estetykę wykonania,

• wkład pracy ucznia,

• sposób prezentacji,

• oryginalność i pomysłowość pracy.

**8.** **Szczególne osiągnięcia** uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych, szkolnych i międzyszkolnych, są oceniane zgodnie z zasadami zapisanymi w Statucie.

III. Kryteria wystawiania oceny po I semestrze oraz na koniec roku szkolnego

1. Przy wystawianiu oceny śródrocznej lub rocznej nauczyciel bierze pod uwagę stopień opanowania poszczególnych działów

tematycznych, oceniany na podstawie wymienionych w punkcie II różnych form sprawdzania wiadomości i umiejętności.

IV. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

1. Sprawdziany teoretyczne lub sprawdziany praktycznych umiejętności pracy na komputerze są obowiązkowe. Oceny z tych sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać raz w semestrze, po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem.

2. Oceny ze sprawdzianów praktycznych i teoretycznych wyższe niż ocena dopuszczająca nie podlegają poprawie.

3. Ocen z kartkówek, odpowiedzi ustnych i ćwiczeń praktycznych nie można poprawić.

4. Nauczyciel informuje ucznia o otrzymanej ocenie z bieżącej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.

5. Rodzice/opiekunowie prawni mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępach w pracy ucznia podczas indywidualnych kontaktów z nauczycielem (według harmonogramu spotkań przyjętego przez szkołę).

6. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach, wynikające np. z nieobecności.

7. W przypadku ponad 50% nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach, które uniemożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny semestralnej lub końcowej, należy stosować przepisy WSO.

8. Sposób poprawiania klasyfikacyjnej oceny semestralnej lub rocznej reguluje Statut Szkoły i rozporządzenia MEN.

V. wymagania edukacyjne na poszczególne stopnie

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

**Wymagania na ocenę celującą** obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

**Klasa 4**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Ocena** | | | |
| **Stopień dopuszczający**  **Uczeń** | **Stopień dostateczny**  **Uczeń:** | **Stopień dobry**  **Uczeń** | **Stopień bardzo dobry**  **Uczeń:** |
| * wymienia i stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej, * wyjaśnia czym jest komputer, * wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego, * podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera, * określa, jaki system operacyjny znajduje się na szkolnym i domowym komputerze, * odróżnia plik od folderu, * wykonuje podstawowe operacje na plikach: kopiowanie, przenoszenie, usuwanie * tworzy foldery i umieszcza w nich pliki, * ustawia wielkość obrazu, tworzy proste rysunki w programie Paint bez korzystania z kształtu **Krzywa**, * tworzy proste tło obrazu, * tworzy kopie fragmentów obrazu i zmienia ich wielkość, * wkleja ilustracje na obraz, * dodaje tekst do obrazu, * wyjaśnia, czym jest internet, * wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników internetu, * podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu, * wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia, * wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa, * podaje przykład wyszukiwarki i przykład przeglądarki internetowej, * buduje w programie Scratch proste skrypty określające ruch postaci po scenie, * uruchamia skrypty i zatrzymuje ich działanie, * buduje w programie Scratch proste skrypty określające sterowanie postacią za pomocą klawiatury, * buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb, * usuwa postaci z projektu tworzonego w programie Scratch, * używa skrótów klawiszowych służących do kopiowania, wklejania i zapisywania, * stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu, * zapisuje krótkie notatki w edytorze tekstu, * tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie **Numerowanie**. | * wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów, * wymienia trzy spośród elementów, z których zbudowany jest komputer, * wyjaśnia pojęcia *urządzenia wejścia* i *urządzenia wyjścia* * wymienia najczęściej spotykane urządzenia wejścia i wyjścia, * podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze, * wyjaśnia pojęcia *program komputerowy* i *system operacyjny*, * rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku, * porządkuje zawartość folderu, * rysuje w programie Paint obiekty z wykorzystaniem **Kształtów**, zmienia wygląd ich konturu i wypełnienia, * tworzy kopię obiektu z życiem klawisza **Ctrl**, * używa klawisza **Shift** podczas rysowania koła oraz poziomych i pionowych linii, * pracuje w dwóch oknach programu Paint, * wkleja wiele elementów na obraz i dopasowuje ich wielkość, * dodaje teksty do obrazu, formatuje ich wygląd, * wymienia zastosowania internetu, * stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu, * odróżnia przeglądarkę internetową od wyszukiwarki internetowej, * wyszukuje znaczenie prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku, * wyjaśnia czym są prawa autorskie, * stosuje zasady wykorzystywania materiałów znalezionych w internecie, * zmienia tło sceny w projekcie, * tworzy tło z tekstem, * zmienia wygląd, nazwę i wielkość duszków w programie Scratch, * tworzy zmienne i ustawia ich wartości w programie Scratch, * wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu, * wyjaśnia pojęcia: *akapit, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja,* * pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu, * wymienia i stosuje opcje wyrównania tekstu względem marginesów, * zmienia tekst na obiekt **WordArt**, * używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie, * stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu. | * wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów, * określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery, * charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności, * wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których zbudowany jest komputer, * wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia, * wymienia nazwy trzech najpopularniejszych systemów operacyjnych dla komputerów, * wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych, * omawia różnice między plikiem i folderem, * tworzy strukturę folderów, porządkując swoje pliki, * rozpoznaje typy znanych plików na podstawie ich rozszerzeń, * tworzy obraz w programie Paint z wykorzystaniem kształtu Krzywa, * stosuje opcje obracania obiektu, * pobiera kolor z obrazu, * sprawnie przełącza się między otwartymi oknami, * wkleja na obraz elementy z innych plików, rozmieszcza je w różnych miejscach i dopasowuje ich wielkość do tworzonej kompozycji, * tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca, * wymienia najważniejsze wydarzenia z historii internetu, * omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu, * wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych, * formułuje odpowiednie zapytania w wyszukiwarce internetowej oraz wybiera treści z otrzymanych wyników, * korzysta z internetowego tłumacza, * kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu, * stosuje bloki powodujące obrót duszka, * stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka, * ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz, * określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych, * określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi, * stosuje bloki określające instrukcje warunkowe oraz bloki powodujące powtarzanie poleceń, * stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu, * wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów, * stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania, * formatuje obiekt WordArt, * tworzy nowy styl do formatowania tekstu, * modyfikuje istniejący styl, * definiuje listy wielopoziomowe. | * wymienia etapy rozwoju komputerów, * wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer, * klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera i wyprowadzające dane z komputera, * wskazuje trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki, * tworzy hierarchię folderów według własnego pomysłu, * tworzy obrazy w programie Paint ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły, * pisze teksty na obrazie i dodaje do nich efekt cienia, * tworzy dodatkowe obiekty i wkleja je na grafikę, * omawia kolejne wydarzenia z historii internetu, * dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi, * wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek, * dodaje do projektu programu Scratch nowe duszki, * używa bloków określających styl obrotu duszka, * łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści, * objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu, * sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem, * tworzy poprawnie sformatowane teksty, * ustawia odstępy między akapitami i interlinię, * dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu. * łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści, * objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu, * sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem, * tworzy poprawnie sformatowane teksty, * ustawia odstępy między akapitami i interlinię, * dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu. |