**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 6**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Ocena** | | | |
| **Stopień dopuszczający Uczeń:** | **Stopień dostateczny Uczeń:** | **Stopień dobry  Uczeń:** | **Stopień bardzo dobry  Uczeń:** |
| * uruchamia program Pivot Animator * tworzy prostą animację poklatkową w sposób niedokładny – z dużymi odległościami między poszczególnymi etapami animacji, * edytuje i wstawia do programu figurę, * uruchamia program Scratch offline lub online, * wstawia duszka i tło z galerii w programie Scratch, * tworzy prosty skrypt poruszający duszkiem w programie Scratch, * tworzy rysunek kwadratu w programie Scratch, * wstawia przygotowane tło do programu Scratch, * tworzy skrypt obsługujący sterowanie duszka za pomocą klawiatury, * uruchamia program Excel, * zna i stosuje pojęcia: *arkusz kalkulacyjn*y, *komórka*, *wiersz*, *kolumna*, *nagłówek*, *sortowanie*, * zna pojęcie *formuły* i *funkcji*, * z pomocą nauczyciela wprowadza podstawową formułę dodawania w programie Excel, * z pomocą nauczyciela wstawia wykres do arkusza programu Excel, * przepisuje i uruchamia program pokazany w podręczniku, * z pomocą nauczyciela uczeń uruchamia program GIMP, * wie, jak włączyć okno warstw w programie GIMP, * z pomocą nauczyciela tworzy napis w programie GIMP, * otwiera zdjęcie w programie GIMP, * zaznacza obiekt w programie GIMP. | * wstawia tło do programu Pivot Animator, * tworzy w programie Pivot Animator animację większej szczegółowości (dokładności ruchów), * modyfikuje figurę, dodając przynajmniej cztery nowe elementy w programie Pivot Animator, * modyfikuje wygląd duszka w programie Scratch, * tworzy skrypt obsługujący zdarzenie spotkania dwóch duszków, korzystając z warunku „jeżeli” w programie Scratch, * tworzy skrypt reagowania duszka na spotkanie ze ścianą labiryntu, * tworzy skrypt rysujący inne niż kwadrat figury geometryczne z wykorzystaniem pętli „powtórz”, * rysuje rozetę bez użycia zmiennych w programie Scratch, * stosuje zmienne do liczenia punktów w programowaniu gry, * korzysta ze współrzędnych do określenia położenia duszka na początku każdego etapu gry w Scratchu, * przełącza się między arkuszami programu Excel, * zna zasadę adresowania komórki w programie Excel, * formatuje nagłówek tabeli w programie Excel, * sortuje tabelę w programie Excel, * rozróżnia funkcję od formuły w programie Excel, * dobiera w programie Excel odpowiedni wykres dla określonych danych, * rozumie pojęcie warstwy w programie GIMP, * tworzy nową warstwę w programie GIMP, * zna niektóre narzędzia programu GIMP, * korzysta z **Pędzla** i **Wypełniania kolorem** w programie GIMP, * rozróżnia warstwę tekstową od graficznej w programie GIMP, * używa opcji **Tekst** **na zaznaczenie** w programie GIMP, * z pomocą nauczyciela skaluje obraz w programie GIMP, * reguluje jasność i kontrast obrazu w programie GIMP, * zaznacza obiekt w programie GIMP. | Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych i podstawowych):   * tworzy animację przedstawiającą kroki w sposób schematyczny, bez utrzymywania jednej z kończyn przy podłożu, * używa opcji **statyczny/dynamiczny** dla modyfikowanych elementów programu Pivot Animator, * tworzy dodatkowe elementy wyposażenia kuchni, składniki potrawy, * tworzy prostą animację przygotowania posiłku z wykorzystaniem stworzonych figur, * tworzy prostą grę z reakcją na zderzenie duszków, * tworzy rozetę z wykorzystaniem zmiennych i kolorów w programie Scratch, * tworzy dwuetapową grę z przejściem duszka przez labirynt w programie Scratch, * tworzy grę „Kulkoklikacz” zawierającą takie elementy jak: reakcja na kliknięcie w kulkę, zbieranie punktów i kolejne etapy, * wykorzystuje komunikaty w uruchamianiu poszczególnych skryptów programu w Scratchu, * nadaje arkuszowi programu Excel nazwę i kolor, * formatuje w programie Excel komórki o podanym adresie, * zna różnicę w znaczeniu i zapisie zakresu komórek i pojedynczej komórki w programie Excel, * sortuje tabelę z wykorzystaniem opcji sortowania programu Excel, * stosuje formuły oraz funkcję Suma do obliczeń w programie Excel, * tworzy niepełny arkusz programu Excel do obliczenia budżetu domowego, * formatuje wykres wstawiony w programie Excel, * w programie GIMP rysuje na różnych warstwach, * zmienia kolejność warstw w programie GIMP, * zmienia tryb warstwy z tekstowej na graficzną w programie GIMP, * zmienia parametry wpisanego tekstu na obrazie utworzonym w programie GIMP, * wypełnia zaznaczenie na obrazie utworzonym w programie GIMP, * używa opcji **Dodaj** do zaznaczenia w programie GIMP, * kopiuje i wkleja zaznaczone elementy w programie GIMP. | Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych, podstawowych i rozszerzających):   * tworzy płynną animację kroków na stworzonym tle w programie Pivot Animator, * modyfikuje figury, zmieniając punkt główny i elementy statyczne/dynamiczne w programie Pivot Animator, * tworzy złożoną animację przygotowywania potrawy przez kucharza w programie Pivot Animator, * używa różnych opcji kopiowania i wklejania w programie Excel, * stosuje formatowanie warunkowe w programie Excel, * tworzy arkusz obliczający budżet kieszonkowy w programie Excel, * stosuje w programie Excel funkcje inne niż Suma, np. Średnia, Iloczyn, * formatuje tło i inne elementy wykresu w programie Excel, * korzysta z różnych ustawień pędzli w programie GIMP, * zmienia wartość krycia warstw oraz tryby nałożenia warstw w programie GIMP, * w programie GIMP wylewa gradient do zaznaczenia, * w programie GIMP używa filtrów: **Światło i cień** oraz **Rzucanie cienia,** * twórczo eksperymentuje z różnymi filtrami w programie GIMP, * stosuje filtry i efekty do wklejonych elementów, tworzy z nich kompozycję. |