

Przedmiotowy system oceniania - Informatyka kl. IV

Ocenię 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, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu.
- 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 są zgodne z WSO.
- Zadania z pracy klasowej są przez nauczyciela omawiane i poprawiane po oddaniu prac.

2. Testy online mogą być przeprowadzane na lekcji lub wykonywane przez uczniów w domu. Ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności uczniów z danego działu.

- Uczeń jest informowany o planowanym teście online z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem
- Przed testem online nauczyciel podaje jego zakres programowy.
- Test online poprzedza lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu.
- Zasady uzasadniania oceny z testu online, jej poprawy oraz sposób przechowywania wyników testów są zgodne z WSO.
- Zasady przeliczania oceny punktowej na stopień szkolny są zgodne z WSO.
- Zadania z testów online są przez nauczyciela omawiane i poprawiane po zakończeniu testu.

3. 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 zasadami WSO.
- Zasady przechowywania kartkówek reguluje WSO.

4. Ćwiczenia praktyczne 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.

5. 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.

6. 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), w zeszycie, w zbiorze zadań lub w formie zleconej przez nauczyciela.
- Brak pracy domowej jest oceniany zgodnie z umową między nauczycielem a uczniami, z uwzględnieniem zapisów WSO.
- Błędnie wykonana praca domowa jest sygnałem dla nauczyciela, mówiącym o konieczności wprowadzenia dodatkowych ćwiczeń utrwalających umiejętności i nie może być oceniona negatywnie.
- Przy wystawianiu oceny za pracę domową nauczyciel bierze pod uwagę samodzielność, poprawność i estetykę wykonania.

7. Aktywność i praca ucznia na lekcji są oceniane, zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów.

- Plus uczeń może uzyskać m.in. za samodzielne wykonanie krótkiej pracy na lekcji, krótką poprawną odpowiedź ustną, aktywną pracę w grupie, pomoc koleżeńską na lekcji przy rozwiązywaniu problemu, przygotowanie do lekcji.
- Minus uczeń może uzyskać m.in. za brak przygotowania do lekcji, brak zaangażowania na lekcji.
- Sposób przeliczania plusów i minusów na oceny jest zgodny z umową między nauczycielem a uczniami, z uwzględnieniem zapisów WSO.

8. 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.

9. Szczególne osiągnięcia uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych, szkolnych i międzyszkolnych, są oceniane zgodnie z zasadami zapisanymi w WSO.

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
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, biorąc udział w zajęciach wyrównawczych lub drogą indywidualnych konsultacji z nauczycielem.
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 regulują przepisy WSO i rozporządzenia MEN.

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 4 szkoły podstawowej

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:
 - analizuje problem opisany w zadaniu, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie zadania,
 - wyróżnia kroki prowadzące do rozwiązania zadania,
 - formułuje algorytmy określające sterowanie obiektem na ekranie.
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:
 - tworzy ilustracje w edytorze grafiki – używa różnych narzędzi, stosuje przekształcenia obrazu, uzupełnia grafikę tekstem,
 - wybiera odpowiednie narzędzia edytora grafiki potrzebne do wykonania rysunku,
 - pracuje w kilku oknach edytora grafiki,
 - dopasowuje rozmiary obrazu do danego zadania,
 - tworzy animacje i gry w wizualnym języku programowania,
 - buduje skrypty określające sposób sterowania postacią na ekranie,
 - wykorzystuje polecenia sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne,
 - programuje konsekwencje zajścia zdarzeń,
 - sprawdza, czy zbudowane skrypty działają zgodnie z oczekiwaniami, poprawia ewentualne błędy,
 - objaśnia zasadę działania zbudowanych skryptów,
 - tworzy dokumenty tekstowe,
 - wymienia zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,
 - wymienia i stosuje skróty klawiszowe ułatwiające pracę na komputerze,
 - wkleja do dokumentu obrazy skopiowane z internetu,
 - wstawia do dokumentu tekstowego obiekty WordArt,
 - tworzy w dokumentach listy numerowane i punktowane,
 - tworzy w dokumentach listy wielopoziomowe,
 - zapisuje efekty w pracy w wyznaczonym miejscu,
 - porządkuje zasoby w komputerze lub innych urządzeniach.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:
 - właściwie interpretuje komunikaty komputera i prawidłowo na nie reaguje,
 - wykorzystuje pomoc dostępną w programach,
 - właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
 - tworzy strukturę folderów, w których będzie przechowywać swoje pliki,
 - porządkuje pliki i foldery,
 - rozpoznaje najpopularniejsze formaty zapisu plików,
 - omawia przeznaczenie elementów, z których zbudowany jest komputer,
 - wymienia i klasyfikuje przeznaczenie urządzeń wejścia i wyjścia,
 - posługuje się różnymi nośnikami danych,
 - wyszukuje informacje w internecie, korzystając z różnych stron internetowych,
 - selekcjonuje materiały znalezione w sieci.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:
 - uczestniczy w pracy grupowej, wykonując zadania i realizując projekty,
 - dba o właściwy podział obowiązków podczas pracy w grupie,
 - przestrzega zasad obowiązujących podczas współpracy z innymi,
 - wymienia zawody oraz sytuacje z życia codziennego, w których są wykorzystywane umiejętności informatyczne.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczeń:
 - wymienia zagrożenia wynikające z niewłaściwego korzystania z komputera,
 - przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
 - chroni komputer przed zagrożeniami płynącymi z internetu,
 - stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,

- wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia,
- przestrzega praw autorskich, wykorzystując materiały pobrane z internetu.

Wymagania na poszczególne oceny

Ocena			
Stopień dopuszczający Uczeń	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń	Stopień bardzo dobry Uczeń:
<p>- wymienia i stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej,</p> <p>- wyjaśnia czym jest komputer,</p> <p>- wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego,</p> <p>- podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera,</p> <p>- określa, jaki system operacyjny znajduje się na szkolnym i domowym komputerze,</p> <p>- odróżnia plik od folderu,</p> <p>- wykonuje podstawowe operacje na plikach: kopiowanie, przenoszenie, usuwanie</p> <p>- tworzy foldery i umieszcza w nich pliki,</p> <p>- ustawia wielkość obrazu, tworzy proste rysunki w programie Paint bez korzystania z kształtu Krzywa,</p> <p>- tworzy proste tło obrazu,</p> <p>- tworzy kopie fragmentów obrazu i zmienia ich wielkość,</p> <p>- wkleja ilustracje na obraz,</p> <p>- dodaje tekst do obrazu,</p> <p>- wyjaśnia, czym jest</p>	<p>- wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów,</p> <p>- wymienia trzy spośród elementów, z których zbudowany jest komputer,</p> <p>- wyjaśnia pojęcia <i>urządzenia wejścia</i> i <i>urządzenia wyjścia</i></p> <p>- wymienia najczęściej spotykane urządzenia wejścia i wyjścia,</p> <p>- podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze,</p> <p>- wyjaśnia pojęcia <i>program komputerowy</i> i <i>system operacyjny</i>,</p> <p>- rozróżnia elementy wchodzące w skład nazwy pliku,</p> <p>- porządkuje zawartość folderu,</p> <p>- rysuje w programie Paint obiekty z wykorzystaniem Kształtów, zmienia wygląd ich konturu i wypełnienia,</p> <p>- tworzy kopię obiektu z życia klawisza Ctrl,</p> <p>- używa klawisza Shift podczas rysowania koła oraz poziomych i pionowych linii,</p> <p>- pracuje w dwóch oknach programu Paint,</p> <p>- wkleja wiele elementów na obraz i dopasowuje ich</p>	<p>- wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów,</p> <p>- określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery,</p> <p>- charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności,</p> <p>- wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których zbudowany jest komputer,</p> <p>- wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia,</p> <p>- wymienia nazwy trzech najpopularniejszych systemów operacyjnych dla komputerów,</p> <p>- wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych,</p> <p>- omawia różnice między plikiem i folderem,</p> <p>- tworzy strukturę folderów, porządkując swoje pliki,</p> <p>- rozpoznaje typy znanych plików na podstawie ich rozszerzeń,</p> <p>- tworzy obraz w programie Paint z wykorzystaniem kształtu Krzywa,</p> <p>- stosuje opcje obracania obiektu,</p> <p>- pobiera kolor z obrazu,</p>	<p>- wymienia etapy rozwoju komputerów,</p> <p>- wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer,</p> <p>- klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera i wyprowadzające dane z komputera,</p> <p>- wskazuje trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki,</p> <p>- tworzy hierarchię folderów według własnego pomysłu,</p> <p>- tworzy obrazy w programie Paint ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły,</p> <p>- pisze teksty na obrazie i dodaje do nich efekt cienia,</p> <p>- tworzy dodatkowe obiekty i wkleja je na grafikę,</p> <p>- omawia kolejne wydarzenia z historii internetu,</p> <p>- dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi,</p> <p>- wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek,</p> <p>- dodaje do projektu programu Scratch nowe duszki,</p>

<p>internet,</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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, 	<p>wielkość,</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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: <i>akapit</i>, <i>interlinia</i>, <i>formatowanie tekstu</i>, <i>miękki enter</i>, <i>twarda spacja</i>, - pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu, - wymienia i stosuje opcje wyrównania 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - 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.
--	---	---	--

<p>wykorzystując narzędzie Numerowanie.</p>	<p>tekstu względem marginesów, - zmienia tekst na obiekt WordArt, - używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie, - stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu.</p>	<p>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.</p>	
--	---	---	--