## PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA W SZKOLE PODSTAWOWEJ IM. JANA PAWŁA II W KORCZYNIE

|  |
| --- |
| **PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA Z INFORMATYKI DLA KLAS IV-V** |
| **stosowany przez Ewę Jakubczyk** |
| **Tytuł podręcznika: „Lubię to!” (dla kl. 4 wersja 2023-2025, dla kl. 5- wersja 2024-2026)**  **Wydawnictwo: Nowa Era**  **Autorzy: Michał Kęska kl. IV-VI,** |
| **PODSTAWA PRAWNA**   * **Ustawa z dnia 7 września 1991 r. o systemie oświaty** * **Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 22lutego 2019 r. w sprawie oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy w szkołach publicznych (Dz.U. z 2019 r., poz. 373 ze zm.)** * **Statut Szkoły** * **Wewnątrzszkolne Zasady Oceniania (WZO)** * **Program nauczania: "Lubię to!" dla klas 4–6 szkoły podstawowej Michał Kęska** |
| **I. Ogólne zasady oceniania uczniów** |
| 1. Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów   w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności oraz jego poziomu w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanych  w szkole programów nauczania, opracowanych zgodnie z podstawą.   1. Nauczyciel:    * informuje ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych oraz o postępach w tym zakresie;    * motywuje ucznia do dalszych postępów w nauce;    * dostarcza rodzicom informacji o postępach, trudnościach w nauce oraz specjalnych uzdolnieniach ucznia;    * udziela uczniowi pomocy w samodzielnym planowaniu swojego rozwoju; 2. Każdy uczeń jest oceniany zgodnie z zasadami sprawiedliwości. 3. Oceniając, nauczyciel bierze pod uwagę możliwości intelektualne ucznia, jego zaangażowanie, wkład pracy oraz zalecenia Poradni Psychologiczno-Pedagogicznej. 4. Na wniosek ucznia lub jego rodziców nauczyciel uzasadnia ustaloną ocenę w sposób określony   w statucie szkoły.   1. Sprawdzone i ocenione pisemne prace są udostępniane do wglądu rodzicom w sposób określony   w statucie szkoły.   1. Szczegółowe warunki i zasady wewnątrzszkolnego oceniania określa statut szkoły. |
| **II. Kryteria oceniania poszczególnych obszarów aktywności** |
| **1. Ocenie przedmiotowej podlegają czynności uczniów takie jak:**  prace klasowe, sprawdziany, kartkówki, odpowiedzi ustne, aktywność, ćwiczenia wykonywane na lekcji, zadania domowe, zadania dla chętnych, prace dodatkowe. |
| **2. Osiągnięcia edukacyjne ucznia są sprawdzane w następujący sposób:** |

|  |
| --- |
| **Sprawdziany, kartkówki** mogą wymagać zapisania odpowiedzi na wydrukowanym arkuszu lub sprawdzać praktyczne umiejętności na komputerze, a ich celem jest weryfikacja wiadomości i umiejętności ucznia po realizacji działu podręcznika. |
| **3. Prace pisemne:**  -są obowiązkowe  -są udostępnione do wglądu uczniom zgodnie z zasadami zawartymi w statucie po ich sprawdzeniu (do 2 tygodni) i omawiane na lekcji  -są udostępniane do wglądu rodzicom zgodnie z zasadami zawartymi w statucie  -są przechowywane w teczkach do końca roku szkolnego (czyli do 31 sierpnia). |
| **4. Nieobecność ucznia:**  W razie nieobecności na kilku ostatnich lekcjach (tydzień), uczeń nie jest pytany z materiału, który wówczas został omówiony i może być zwolniony z pisania pracy pisemnej z danego materiału, ale musi ją napisać do dwóch tygodni od powrotu do szkoły po zapoznaniu się  z wymaganiami. |
| **5. Prace ucznia:**  Nauczyciel ustala ocenę każdorazowo wg następującej skali:  0% - 29% niedostateczny  30% - 37% -(minus) dopuszczający  38 % - 44% dopuszczający  45% - 49% +(plus) dopuszczający  50% - 58% -(minus) dostateczny  59% - 69% dostateczny  70% - 74% +(plus) dostateczny  75% - 79% -(minus) dobry  80% - 85% dobry  86% - 89% +(plus) dobry  90% - 92% - (minus) bardzo dobry 93% - 95% bardzo dobry  96% - 98% + (plus) bardzo dobry 99% - 100% celujący  Po sprawdzianie działowym następuje lekcja, na której uczniowie analizują odpowiedzi.  Uczeń ma prawo do dobrowolnej poprawy oceny ze sprawdzianów działowych. Poprawie podlegają wszystkie oceny. Poprawa odbywa się na prośbę ucznia w ciągu dwóch tygodni od dnia podania informacji o ocenie. Uczeń może poprawić ocenę  tylko raz. Obie oceny są wpisywane do dziennika ale tylko lepsza jest liczona do średniej.  **Kartkówki** przeprowadza się w formie pisemnej lub pracy wykonanej na komputerze, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu programowego 1–3 ostatnich jednostek lekcyjnych.   1. Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówek. 2. Kartkówka jest oceniana w skali punktowej, a liczba punktów jest przeliczana na ocenę wg skali zawartej w pkt. 5. |

|  |
| --- |
| **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego działu lub innych działów.  **Aktywność** i praca ucznia na lekcji są oceniane za pomocą plusów lub minusów (4 plusy ocena celująca, 4 minusy ocena niedostateczna)  **Praca domowa** jest pisemną lub ustną formą ćwiczenia umiejętności i utrwalania wiadomości zdobytych przez ucznia podczas lekcji.   * Pisemną pracę domową uczeń wykonuje w zeszycie przedmiotowym lub w formie zleconej prze nauczyciela. * Przy wystawianiu oceny za pracę domową nauczyciel bierze pod uwagę samodzielność, poprawność i estetykę wykonania. * Za całkowicie błędnie wykonaną pracę domową uczeń nie otrzymuje oceny niedostatecznej, ale nauczyciel tłumaczy dziecku poprawny sposób wykonania zadania, * a uczeń ma obowiązek wykonać ją ponownie z uwzględnieniem uwag nauczyciela na kolejne zajęcia. * Za niewykonanie zadania domowego uczeń może otrzymać ocenę niedostateczną  do dziennika.   **Prace dodatkowe** obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów (zadania dla chętnych), prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, przygotowanie gazetki ściennej, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji. Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.:   * wartość merytoryczną pracy, * estetykę wykonania, * wkład pracy ucznia, * sposób prezentacji, * oryginalność i pomysłowość pracy   Informację o pracy dodatkowej nauczyciel wpisuje do dziennika elektronicznego. |
| **6. Informowanie ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych oraz o postępach  w tym zakresie przebiega następująco:**   * każda ocena z pracy pisemnej jest uzasadniona przyznaną punktacją procentową,  w miarę potrzeb również pisemnym komentarzem, * każda ocena za odpowiedź ustną jest uzasadniona ustnie na forum klasy,  ze wskazaniem obszarów poprawnie wykonanych i umiejętności wymagających ćwiczenia. |
| **7. Nieprzygotowania**  W przypadku zdarzeń losowych uczeń ma prawo 1 raz w półroczu skorzystać  z tzw. nieprzygotowania, bez wyjaśniania jego powodów.  Nieprzygotowania zgłasza się z miejsca ustnie na początku zajęć po sprawdzeniu listy obecności. |
| **8. Szczególne osiągnięcia uczniów:**  Udział w konkursach przedmiotowych, szkolnych i międzyszkolnych, są oceniane zgodnie z zasadami zapisanymi w statucie |

|  |
| --- |
| **III. Postanowienia końcowe**  We wszystkich kwestiach nieujętych w PZO obowiązują przepisy Statutu Szkoły.  We wszystkich kwestiach nieujętych w PZO i w Statucie SP im. Jana Pawła II w Korczynie decyzję podejmuje się z uwzględnieniem przepisów *Rozporządzenia w sprawie warunków  i sposobu oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy oraz przeprowadzania sprawdzianów i egzaminów w szkołach publicznych.* |

**Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania przez ucznia śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych:**

## 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, edytuje i formatuje dokumenty w chmurze,
   * udostępnia dokumenty zapisane w chmurze,
   * 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 obrazy do dokumentu,
   * wstawia do dokumentu tekstowego obiekty WordArt,
   * zapisuje efekty 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 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,
   * wyjaśnia, jak działa poczta elektroniczna,
   * omawia interfejs konta pocztowego,
   * wysyła wiadomości za pomocą poczty elektronicznej,
   * korzysta z komunikatorów internetowych,
   * pracuje z innymi osobami w tym samym czasie nad dokumentem w chmurze,
   * wykorzystuje program do pracy zespołowej, np. Microsoft Teams,
   * wspólnie z innymi osobami z zespołu edytuje dokumenty w tym samym czasie, korzystając z możliwości programu do pracy zespołowej, np. Microsoft Teams.
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,
   * przestrzega zasad netykiety, komunikując się z innymi osobami za pomocą Internetu,
   * udostępnia dokumenty i foldery zgromadzone w chmurze internetowej,
   * współpracuje z innymi osobami, edytując dokumenty w chmurze internetowej,
   * 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.
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 Internet

Finaliści i laureaci konkursów informatycznych o zasięgu wojewódzkim w szkole podstawowej otrzymują   
z informatyki celującą roczną ocenę klasyfikacyjną

## Szczegółowe wymagania z informatyki dla klasy IV

1. **Wymagania na poszczególne oceny klasa IV**

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

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

Uczeń otrzymuje ocenę **dopuszczającą**, jeśli:

* wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej
* stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze
* określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na informatyce
* wyjaśnia, czym jest komputer
* wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego
* podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera
* określa, jaki system operacyjny jest zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze
* odróżnia plik od folderu
* wyjaśnia, czym jest Internet
* wymienia przykłady zagrożeń, czyhających na użytkowników sieci
* 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
* wyjaśnia, czym jest netykieta
* wysyła wiadomość za pośrednictwem poczty elektronicznej
* wykorzystuje program do współpracy zdalnej, na przykład Microsoft Teams, do komunikacji ze znajomymi
* przesyła plik do usługi w chmurze, na przykład OneDrive, i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer
* tworzy nowe pliki i foldery w chmurze
* ustawia wymiary obrazu
* tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu **Krzywa**
* tworzy tło obrazu
* z pomocą nauczyciela wkleja statki na obraz i zmienia ich wielkość
* dodaje tytuł plakatu
* wkleja zdjęcia do obrazu z wykorzystaniem narzędzia **Wklej z**
* buduje prosty skrypt określający ruch duszka po scenie
* uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie
* buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury
* usuwa duszki z projektu
* buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb
* stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu
* zapisuje menu w dokumencie tekstowym współpracuje w grupie przy rozwiązywaniu zadań

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli:

* wymienia trzy spośród elementów, z których jest zbudowany komputer
* wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia i urządzenie wyjścia
* wymienia po jednym urządzeniu 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
* z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość
* wymienia zastosowania Internetu
* stosuje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu
* odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej
* wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku
* wyjaśnia, czym są prawa autorskie
* przestrzega zasad wykorzystywania materiałów znalezionych w Internecie,
* podaje przykłady zastosowań konta pocztowego
* przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej
* wyjaśnia, jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego
* omawia zasady współpracy w sieci
* edytuje dokumenty zapisane w chmurze, na przykład w usłudze OneDrive,
* pracuje w tym samym czasie z innymi osobami nad tym samym dokumentem
* używa klawisza **Shift** podczas rysowania pionowych i poziomych odcinków
* tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza **Ctrl**
* tworzy obiekty z wykorzystaniem **Kształtów**, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia
* używa klawisza **Shift** podczas rysowania koła
* pracuje w dwóch oknach programu Paint
* dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości obrazu
* rozmieszcza elementy na plakacie
* wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki
* zmienia tło sceny
* zmienia wygląd i nazwę postaci
* zmienia wielkość duszków
* dostosowuje tło sceny do tematyki gry
* używa narzędzia Tekst do wykonania tła z instrukcją gry
* tworzy zmienne i ustawia ich wartości
* wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie akapitowe, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja
* pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu
* wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów wstawia obiekt **WordArt**

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli:

* wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer
* wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia
* wymienia nazwy trzech systemów operacyjnych
* wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych
* wyjaśnia różnice między plikiem i folderem
* rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń
* samodzielnie porządkuje zawartość folderu
* 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
* wysyła wiadomość do więcej niż jednego odbiorcy
* wykorzystuje pola **Do wiadomości** oraz **Ukryte do wiadomości**
* wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań
* porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze
* tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu **Krzywa**
* stosuje opcje obracania obiektu
* tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca
* sprawnie przełącza się między otwartymi oknami
* wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików
* dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji
* stosuje opcje obracania obiektu
* usuwa zdjęcia i tekst z obrazu
* stosuje narzędzie **Selektor kolorów**
* stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń
* określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku
* stosuje bloki powodujące obrót duszka
* stosuje blok, przy pomocy którego można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu
* określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku
* stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka
* ustawia w skrypcie ruch duszka wstecz
* określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych
* określa w skrypcie wyświetlenie na scenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi
* stosuje blok z napisami „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie”
* stosuje blok określający powtarzanie poleceń
* wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów
* stosuje opcję **Pokaż wszystko**, aby sprawdzić poprawność formatowania formatuje obiekt **WordArt**

Uczeń otrzymuje ocenę **bardzo dobrą/ celującą**, jeśli:

* wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer
* 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

dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi

* wyszukuje informacje w Internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek zapisuje adresy e-mail na swoim koncie pocztowym wysyła wiadomość e-mail z załącznikami
* opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo
* tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły
* wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale
* tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym
* dodaje do tytułu efekt cienia liter
* dodaje nowe duszki do projektu
* używa bloków określających styl obrotu duszka
* łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści
* objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu
* tworzy poprawnie sformatowane teksty
* ustawia odstępy między akapitami i interlinię tworzy menu z zastosowaniem różnych