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

|  |
| --- |
| **PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA Z INFORMATYKI DLA KLASY 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 5 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 dokumenty tekstowe,
     + wymienia zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,
     + wymienia i stosuje skróty klawiszowe ułatwiające pracę na komputerze,
     + wstawia do dokumentu obrazy pobrane z Internetu,
     + wstawia do dokumentu tekstowego obiekty WordArt,
     + wstawia do dokumentu kształty i zmienia ich wygląd,
     + zmienia tło dokumentu tekstowego,
     + dodaje obramowanie do dokumentu tekstowego,
     + umieszcza w dokumencie tabele,
     + omawia budowę tabeli,
     + dodaje do tabeli kolumny i wiersze,
     + usuwa z tabeli kolumny i wiersze,
     + tworzy prezentacje multimedialne,
     + dodaje nowe slajdy do prezentacji,
     + umieszcza na slajdach teksty, obrazy, dźwięki i filmy,
     + dodaje przejścia do slajdów,
     + dodaje animacje do elementów prezentacji,
     + tworzy animacje i gry w wizualnym języku programowania,
     + przygotowuje plan tworzonej gry,
     + rysuje tło do swojej gry,
     + buduje skrypty określające sposób sterowania postacią na ekranie,
     + wykorzystuje polecenia sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne,
     + programuje konsekwencje zajścia zdarzeń,
     + buduje skrypty rysujące figury geometryczne,
     + opracowuje kolejne etapy swojej gry,
     + określa położenie elementów na ekranie, wykorzystując układ współrzędnych,
     + sprawdza, czy zbudowane skrypty działają zgodnie z oczekiwaniami, poprawia ewentualne błędy,
     + objaśnia zasadę działania zbudowanych skryptów,
     + przygotowuje proste animacje przedstawiające ruch postaci,
     + tworzy własne postaci i wykorzystuje je w animacjach,
     + prezentuje krótkie historie w animacjach,
     + zapisuje efekty pracy w wyznaczonym miejscu,
     + porządkuje zasoby w komputerze lub w 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,
     + wyszukuje w Internecie obrazy i wykorzystuje je w swoich projektach,
     + porządkuje na dysku twardym komputera obrazy pobrane z Internetu,
     + zapisuje tworzone projekty w różnych formatach.
  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.
  5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczeń:
     + przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
     + stosuje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu,
     + przestrzega praw autorskich, wykorzystując materiały pobrane z Internetu.

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

## Szczegółowe wymagania z informatyki dla klasy V

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

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:

* zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym,
* zmienia wielkość czcionki w dokumencie tekstowym,
* określa elementy, z których składa się tabela,
* wstawia do dokumentu tekstowego tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy,
* zmienia tło strony w dokumencie tekstowym,
* dodaje do dokumentu tekstowego obraz z pliku,
* wstawia kształty do dokumentu tekstowego,
* dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej,
* wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie,
* wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt **Album fotograficzny** i dodaje do niego zdjęcie z dysku,
* tworzy prostą prezentacje multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia,
* dodaje do prezentacji muzykę z pliku,
* dodaje do prezentacji film z pliku,
* podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z Internetu,
* ustala cel wyznaczonego zadania w prostym ujęciu algorytmicznym,
* wczytuje do gry tworzonej w Scratchu gotowe tło z pliku,
* dodaje postać z biblioteki do projektu tworzonego w Scratchu,
* buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie,
* korzysta z bloków z kategorii **Pióro** do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka,
* omawia budowę okna programu Pivot Animator,
* tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek,
* uruchamia edytor postaci,

współpracuje w grupie podczas pracy nad wspólnymi projektami.

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli:

* ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu,
* zmienia kolor tekstu,
* wyrównuje akapit na różne sposoby,
* umieszcza w dokumencie obiekt **WordArt** i formatuje go,
* w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze,
* ustawia styl tabeli, korzystając z szablonów dostępnych w programie Word,
* dodaje obramowanie strony,
* zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego,
* wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów,
* zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu,
* dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej,
* zmienia układ obrazów w obiekcie **Album fotograficzny** w prezentacji multimedialnej,
* dodaje do prezentacji obiekt **WordArt**,
* dodaje przejścia między slajdami,
* dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej,
* ustawia odtwarzanie na wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji,
* ustawia odtwarzanie w pętli muzyki wstawionej do prezentacji,
* zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na **Automatycznie** lub **Po kliknięciu**,
* dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe,
* zbiera dane niezbędne do osiągnięcia celu,
* osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu w sposób algorytmiczny,
* samodzielnie rysuje tło dla gry tworzonej w Scratchu,
* ustala miejsce obiektu na scenie, korzystając z układu współrzędnych,
* w budowanych skryptach zmienia grubość, kolor i odcień pisaka,
* dodaje tło do animacji tworzonej w programie Pivot Animator,

tworzy nowe postaci w edytorze dostępnym w programie Pivot Animator i dodaje je do swoich animacji.

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli:

* wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu,
* podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter,
* sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia,
* zmienia w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego kolor cieniowania komórek oraz ich obramowania,
* formatuje tekst w komórkach tabeli,
* zmienia wypełnienie i obramowanie kształtu wstawionego do dokumentu tekstowego,
* zmienia obramowanie i wypełnienie obiektu **WordArt**,
* dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie,
* podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji,
* formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie **Formatowanie**,
* określa czas trwania przejścia slajdu,
* określa czas trwania animacji na slajdach,
* zapisuje prezentację multimedialną jako plik wideo,
* zmienia wygląd dodatkowych elementów wstawionych do prezentacji,
* analizuje problem i przedstawia różne sposoby jego rozwiązania,
* wybiera najlepszy sposób rozwiązania problemu,
* buduje w Scratchu skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy,
* buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat,
* w programie Pivot Animator tworzy animację składającą się z większej liczby klatek i przestawiającą postać podczas konkretnej czynności,
* modyfikuje postać dodaną do projektu,
* wykonuje rekwizyty dla postaci wstawionych do animacji.

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

* formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu,
* używa w programie Word opcji **Pokaż wszystko** do sprawdzenia formatowania tekstu,
* tworzy wcięcia akapitowe,
* korzysta z narzędzia **Rysuj tabelę** do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli wstawionych do dokumentu tekstowego,
* korzysta z narzędzi na karcie **Formatowanie** do podstawowej obróbki graficznej obrazów wstawionych do dokumentu tekstowego,
* dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne,
* umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej,
* dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej,
* korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint,
* korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint,
* zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przestawianej w prezentacji,
* w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy,
* dodaje drugi poziom do tworzonej siebie gry w Scratchu,
* używa zmiennych podczas programowania,
* buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne,
* tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących,
* tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci.