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

|  |
| --- |
| **PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA Z INFORMATYKI DLA KLAS IV-VIII** |
| **stosowany przez Olgę Chruściak** |
| **Tytuł podręcznika: „Lubię to!”**  **Wydawnictwo: Nowa Era**  **Autorzy: Michał Kęska kl. IV-VI, Grażyna Koba kl. VII-VIII** |
| **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**   **dla klas 7-8 szkoły podstawowej Grażyna Koba** |
| 1. **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. 2. 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;   1. Każdy uczeń jest oceniany zgodnie z zasadami sprawiedliwości. 2. Oceniając, nauczyciel bierze pod uwagę możliwości intelektualne ucznia, jego zaangażowanie, wkład pracy oraz zalecenia Poradni Psychologiczno-Pedagogicznej. 3. Na wniosek ucznia lub jego rodziców nauczyciel uzasadnia ustaloną ocenę w sposób określony  w statucie szkoły. 4. Sprawdzone i ocenione pisemne prace są udostępniane do wglądu rodzicom w sposób określony  w statucie szkoły. 5. Szczegółowe warunki i zasady wewnątrzszkolnego oceniania określa statut szkoły. |
| 1. **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 dla chętnych, prace dodatkowe. |
| 1. **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. |
| 1. **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). |
| 1. **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. |
| 1. **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. Poprawa odbywa się na prośbę ucznia. 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)    **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. |
| 1. **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, ze wskazaniem obszarów poprawnie wykonanych i umiejętności wymagających ćwiczenia. |
| 1. **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. |
| 1. **Szczególne osiągnięcia uczniów:**   Udział w konkursach przedmiotowych, szkolnych i międzyszkolnych, są oceniane zgodnie z zasadami zapisanymi w statucie |
| 1. **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 z informatyki w klasie 6 szkoły podstawowej**

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów na bazie logicznego i abstrakcyjnego myślenia, myślenia algorytmicznego i sposobów reprezentowania informacji uczeń:
   * analizuje sytuację problemową,
   * **przedstawia rozwiązania problemów w postaci algorytmu,**
   * **potrafi rozpoznać wzorce (np. powtarzalne działania),**
   * **porównuje różne sposoby rozwiązania tego samego problemu,**
   * **stosuje podstawowe struktury algorytmiczne: sekwencję, warunek, powtórzenie.**
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:
   * porządkuje zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach,
   * omawia możliwe zastosowania arkusza kalkulacyjnego,
   * opisuje budowę arkusza kalkulacyjnego,
   * wprowadza dane do arkusza kalkulacyjnego,
   * wykorzystuje arkusz kalkulacyjny do obliczeń,
   * zmienia układ kolumn i wierszy tabeli,
   * formatuje czcionkę i wygląd tabeli,
   * sortuje dane w tabeli w określonym porządku,
   * wypełnia automatycznie komórki serią danych,
   * wyróżnia określone dane w komórkach przy pomocy formatowania warunkowego,
   * samodzielnie tworzy proste formuły obliczeniowe,
   * stosuje funkcje **SUMA** oraz **ŚREDNIA** w wykonywanych obliczeniach,
   * prezentuje na wykresach dane z arkusza kalkulacyjnego,
   * zmienia wygląd wstawionego wykresu,
   * dobiera typ wykresu do prezentowanych danych,
   * buduje skrypty wysyłające i odbierające komunikaty do sterowania grą tworzoną w programie Scratch,
   * tworzy prostą grę zręcznościową w programie Scratch,
   * wykorzystuje zmienne w projektach tworzonych w programie Scratch,
   * omawia budowę interfejsu programu GIMP,
   * wyjaśnia, czym są warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP,
   * tworzy i edytuje obrazy w programie GIMP, wykorzystując narzędzia z przybornika programu,
   * wykorzystuje warstwy podczas pracy w programie GIMP,
   * używa programu GIMP do tworzenia fotomontaży,
   * retuszuje zdjęcia, korzystając z programu GIMP,
   * zapisuje efekty pracy we wskazanym miejscu,
   * korzysta z programów online (np. Canva) do tworzenia projektów graficznych.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:
   * właściwie interpretuje komunikaty komputera i odpowiednio na nie reaguje,
   * wykorzystuje pomoc dostępną w programach,
   * właściwie zapisuje i przechowuje swoje prace wykonane na komputerze,
   * zapisuje tworzone projekty w różnych formatach.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:
   * przestrzega zasad netykiety, komunikując się z innymi osobami za pomocą internetu,
   * 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,
   * wykorzystuje serwis internetowy Scratcha do dzielenia się swoimi projektami z innymi członkami tej społeczności oraz do wyszukiwania pomysłów na własne projekty.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczeń:
   * przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
   * stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
   * przestrzega zasad bezpiecznej komunikacji internetowej i zasad współpracy w sieci,
   * rozpoznaje zagrożenia w sieci i wie, jak na nie reagować,
   * potrafi wyszukiwać informacje, oceniać ich wiarygodność oraz korzystać z nich zgodnie z prawem autorskim i licencjami (np. Creative Commons).



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

**Szczegółowe wymagania z informatyki dla klasy VI**

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

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:

* podaje przykłady różnych form komunikacji w sieci,
* zna zasady tworzenia silnych haseł,
* wyszukuje proste informacje w internecie za pomocą słów kluczowych,
* *wyjaśnia, czym jest sztuczna inteligencja (AI),\**
* wprowadza do arkusza kalkulacyjnego dane różnego typu,
* zmienia szerokość kolumn arkusza kalkulacyjnego,
* formatuje tekst w arkuszu kalkulacyjnym,
* wykonuje proste obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, wykorzystując formuły,
* wstawia wykres do arkusza kalkulacyjnego,
* tworzy w Scratchu zmienne i nadaje im nazwy,
* tworzy w Scratchu skrypty, korzystając ze strony https://scratch.mit.edu,
* tworzy proste obrazy w programie GIMP,
* zmienia ustawienia kontrastu oraz jasności obrazów w programie GIMP,
* tworzy projekt w programie Canva i wybiera układ elementów na stronie projektu.

Uczeń otrzymuje ocenę **dostateczną**, jeśli:

* wymienia zalety i ograniczenia komunikacji w sieci,
* rozpoznaje podstawowe cechy wiadomości phishingowej,
* stosuje cudzysłów, aby zawęzić wyniki wyszukiwania informacji w internecie,
* podaje przykłady wiarygodnych źródeł informacji,
* *podaje przykłady zastosowania AI w życiu codziennym,*
* zmienia kolory komórek arkusza kalkulacyjnego,
* wypełnia kolumnę lub wiersz arkusza kalkulacyjnego serią danych, wykorzystując automatyczne wypełnianie,
* tworzy formuły, korzystając z adresów komórek,
* formatuje wykres wstawiony do arkusza kalkulacyjnego,
* współpracuje nad dokumentem z innymi członkami zespołu w tym samym czasie,
* buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym,
* wykorzystuje bloki z kategorii **Wyrażenia** do sprawdzania, czy zostały spełnione określone warunki,
* zakłada konto w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,
* wykorzystuje warstwy do tworzenia obrazów w programie GIMP,
* dobiera narzędzie zaznaczenia do fragmentu obrazu, który należy zaznaczyć,
* kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do różnych warstw,
* dodaje elementy do projektu w programie Canva (tło, tekst).

Uczeń otrzymuje ocenę **dobrą**, jeśli:

* rozpoznaje formy niewłaściwej komunikacji i proponuje podstawowe sposoby reagowania,
* wyjaśnia, czym są dane osobowe i dlaczego ich ochrona jest ważna,
* ocenia wiarygodność treści znalezionych w internecie,
* *wymienia szanse i zagrożenia związane z rozwojem AI,*
* dodaje nowe arkusze do skoroszytu,
* kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie,
* sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku,
* wykorzystuje formuły **SUMA** oraz **ŚREDNIA** do wykonywania obliczeń,
* dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego,
* buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty,
* rozpoznaje formy niewłaściwej komunikacji i proponuje podstawowe sposoby reagowania,
* wyjaśnia, czym są dane osobowe i dlaczego ich ochrona jest ważna,
* ocenia wiarygodność treści znalezionych w internecie,
* *wymienia szanse i zagrożenia związane z rozwojem AI,*
* dodaje nowe arkusze do skoroszytu,
* kopiuje serie danych do różnych arkuszy w skoroszycie,
* sortuje dane w arkuszu kalkulacyjnym w określonym porządku,
* wykorzystuje formuły **SUMA** oraz **ŚREDNIA** do wykonywania obliczeń,
* dodaje lub usuwa elementy wykresu wstawionego do arkusza kalkulacyjnego,
* buduje w Scratchu skrypty nadające komunikaty,
* buduje w Scratchu skrypty reagujące na komunikaty,
* wykorzystuje blok z napisem „Powtórz” do wielokrotnego wykonania serii poleceń,
* wykorzystuje blok decyzyjny z napisami „jeżeli” i „to” lub „jeżeli”, „to” i „w przeciwnym razie” do wykonywania poleceń w zależności od tego, czy określony warunek został spełniony,
* wykorzystuje bloki z kategorii **Wyrażenia** do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki,
* udostępnia skrypty utworzone w Scratchu w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,
* podczas pracy w programie GIMP zmienia ustawienia wykorzystywanych narzędzi,
* wykorzystuje w programie GIMP narzędzie **Rozmycie Gaussa**, aby zmniejszyć czytelność fragmentu obrazu,
* wstawia zdjęcia i grafikę do projektu w programie Canva.

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

* zna podstawowe cechy internetu,
* wskazuje ich właściwe i niewłaściwe wykorzystanie,
* proponuje działania zwiększające bezpieczeństwo w internecie,
* wyszukuje grafiki objęte licencją Creative Commons,
* poprawnie podaje źródło wykorzystanego zdjęcia,
* *tworzy prompty tak, aby uzyskać zamierzone wyniki,*
* zmienia nazwy arkuszy w skoroszycie,
* zmienia kolory kart arkuszy w skoroszycie,
* wyróżnia określone dane w arkuszu kalkulacyjnym, korzystając z **Formatowania warunkowego**,
* stosuje **Sortowanie niestandardowe**, aby posortować dane w arkuszu kalkulacyjnym według większej liczby kryteriów,
* tworzy własny budżet, wykorzystując arkusz kalkulacyjny,
* dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju danych,
* tworzy w Scratchu prostą grę zręcznościową,
* samodzielnie modyfikuje projekty znalezione w serwisie społeczności użytkowników Scratcha,
* zmienia stopień krycia warstw obrazów, aby uzyskać określone efekty,
* tworzy w programie GIMP fotomontaże, wykorzystując warstwy,
* w programie Canva tworzy wielostronicowy dokument, dodaje linki do nawigacji między stronami.

Uczeń otrzymuje ocenę **celującą**, jeśli:

* proponuje własne zasady dobrej komunikacji w sieci,
* świadomie korzysta z internetu, unika ryzykownych sytuacji, chroni swoje dane
* porównuje wyniki wyszukiwania na wybrany temat z różnych wyszukiwarek, wskazuje różnice
* przygotowuje tabelę z danymi określonymi przez nauczyciela, wykazując się estetyką i dbałością o szczegóły oraz wykorzystując dodatkowe narzędzia, np. **Scal i wyśrodkuj**
* wykorzystuje formatowanie warunkowe oraz sortowanie danych do czytelnego przedstawienia informacji
* korzysta z opcji **Filtruj**, aby pokazać określone dane
* wykorzystuje arkusz kalkulacyjny w sytuacjach nietypowych, np. do obliczania wskaźnika masy ciała (BMI)
* analizuje dane przedstawione na wykresie i je opisuje
* edytuje utworzoną grę, dodając wymyślone przez siebie elementy
* podczas pracy w programie GIMP wykazuje się wysokim poziomem estetyki
* świadomie wykorzystuje warstwy przy tworzeniu obrazów
* tworzy w programie GIMP skomplikowane fotomontaże, np. wkleja własne zdjęcia do obrazów pobranych z internetu
* tworzy projekt według własnego pomysłu, dba o jego estetykę.