

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA

**SZKOŁA PODSTAWOWA NR 2 IM. HENRYKA
SIENKIEWICZA W MUROWANEJ GOŚLINIE**

ZAJĘCIA KOMPUTEROWE
INFORMATYKA

Niniejszy system dotyczy przedmiotów informatyka w klasie IV i VII oraz przedmiotu zajęcia komputerowe w klasie V i VI w wymiarze 1 godziny tygodniowo (z podziałem na grupy). Zajęcia komputerowe są realizowane w oparciu o „Lubię to! Program nauczania zajęć komputerowych dla klas 4-6 szkoły podstawowej”, a informatyka w oparciu o „Lubię to! Program nauczania informatyki w szkole podstawowej”.

ELEMENTY PRZEDMIOTOWEGO SYSTEMU OCENIANIA

- I. Wymagania wobec uczniów.
- II. Formy sprawdzania osiągnięć uczniów.
- III. Kryteria oceniania poszczególnych form pracy ucznia.
- IV. Zasady oceniania osiągnięć uczniów.
- V. Dostosowanie wymagań.
- VI. Ustalenia mające wpływ na wystawienie śródrocznej i rocznej oceny klasyfikacyjnej.
- VII. Ewaluacja PSO.

I. Wymagania wobec uczniów.

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 edukacyjne z zajęć komputerowych w klasie 5 szkoły podstawowej

1. W zakresie opracowywania tekstów w programie Word uczeń:
- ✓ opracowuje i redaguje teksty, wykorzystując liczne funkcje edytora tekstu,
 - ✓ wyjaśnia i stosuje zasady poprawnego formatowania tekstów,
 - ✓ wykorzystuje w dokumentach listy numerowane i wielopoziomowe,
 - ✓ dodaje do tekstu grafiki i formatuje je,
 - ✓ zapisuje informacje tekstowe w tabelach i je formatuje,
 - ✓ zna i stosuje skróty klawiszowe ułatwiające pracę w edytorze tekstu,
 - ✓ tworzy dokumenty z wykorzystaniem chmury i udostępnia je innym użytkownikom,
 - ✓ zapisuje prace wykonane w edytorze tekstu.
2. W zakresie opracowywania prezentacji multimedialnych uczeń:
- ✓ wyjaśnia i stosuje zasady tworzenia przejrzystych prezentacji multimedialnych,
 - ✓ opracowuje prezentacje multimedialne,
 - ✓ tworzy album fotograficzny,
 - ✓ stosuje w prezentacji animacje obiektów, dodaje do nich dźwięk i pliki wideo,
 - ✓ formatuje obrazy oraz pliki dźwiękowe i wideo stawione do prezentacji,
 - ✓ zapisuje stworzone prezentacje i odtwarza je.
3. W zakresie opracowywania programów uczeń:
- ✓ objaśnia interfejs danego programu,
 - ✓ wymienia i stosuje komendy programu,
 - ✓ rysuje figury geometryczne z zastosowaniem poleceń pierwotnych oraz procedur,

- ✓ stosuje różnorodne kolory do rysowania i wypełniania kolorem tworzonych obrazów,
- ✓ zapisuje procedury ze zmienną.

Wymagania edukacyjne z zajęć komputerowych w klasie 6 szkoły podstawowej

1. W zakresie przygotowywania animacji w programach:
 - ✓ wyjaśnia pojęcie *animacja poklatkowa*,
 - ✓ tworzy prostą animację metodą poklatkową,
 - ✓ tworzy i wstawia tło do animacji,
 - ✓ tworzy animację kroków ludzika,
 - ✓ tworzy nowe figury w programie,
 - ✓ potrafi wyedytować figurę w programie,
 - ✓ tworzy animację przedstawiającą postać w czapce kucharskiej przygotowującą potrawę.
2. W zakresie programowania w programie Scratch uczeń:
 - ✓ zna interfejs programu Scratch,
 - ✓ korzysta z galerii duszków i tła,
 - ✓ opisuje program online i na komputerze,
 - ✓ programuje ruch duszka,
 - ✓ programuje sterowanie duszkiem za pomocą klawiszy strzałek,
 - ✓ programuje zdarzenie - spotkanie dwóch duszków,
 - ✓ potrafi zaprogramować ruch duszka sterowanego klawiszami strzałek przez labirynt,
 - ✓ zna pojęcie zmiennej, stosuje ją w programie,
 - ✓ stosuje współrzędne położenia duszka,
 - ✓ programuje rysowanie figur przez duszka z wykorzystaniem pętli „powtórz”,
 - ✓ programuje narysowanie rozety z wykorzystaniem zmiennych i pętli,
 - ✓ programuje grę polegającą na klikaniu w wyświetlające się w losowych miejscach kulki,
 - ✓ stosuje zmienne do liczenia punktów,
 - ✓ tworzy kolejne etapy gry i programuje zmianę etapu.
3. W zakresie opracowywania arkuszy w programie Excel uczeń:
 - ✓ wyjaśnia pojęcia: *arkusz kalkulacyjny, komórka, arkusz*,
 - ✓ potrafi wskazać komórkę w skoroszycie według jej adresu,
 - ✓ formatuje komórki w arkuszu kalkulacyjnym,
 - ✓ sortuje dane w tabeli,
 - ✓ odróżnia funkcję od formuły,
 - ✓ wpisuje i prawidłowo używa funkcji SUMA,
 - ✓ tworzy arkusz, w którym można obliczyć przykładowy budżet ucznia,
 - ✓ przedstawia dane liczbowe za pomocą dobranego wykresu,

- ✓ formatuje wykres.
- 4. W zakresie opracowywania rysunków za pomocą komputera (w programie GIMP) uczeń:
 - ✓ zna podstawowe narzędzia programu GIMP,
 - ✓ wyjaśnia pojęcie warstwy w programie graficznym,
 - ✓ korzystając z kilku warstw, rysuje proste rysunki,
 - ✓ zmienia kolejność warstw,
 - ✓ korzysta z warstwy tekstowej i zmienia ją na warstwę graficzną,
 - ✓ korzysta z różnych opcji zaznaczania obiektów,
 - ✓ skaluje zaimportowane obrazy,
 - ✓ reguluje jasność i kontrast zaimportowanego zdjęcia,
 - ✓ dokonuje fotomontażu,
 - ✓ współtworzy obraz, korzystając ze wszystkich poznanych technik.

Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 7 szkoły podstawowej

1. W zakresie rozumienia, analizowania i rozwiązywania problemów uczeń:
 - ✓ wymienia dziedziny, w których wykorzystuje się komputery,
 - ✓ opisuje sposoby reprezentowania danych w komputerze,
 - ✓ wymienia etapy rozwiązywania problemów,
 - ✓ wyjaśnia, czym jest algorytm,
 - ✓ buduje algorytmy do rozwiązywania problemów,
 - ✓ przedstawia algorytm w postaci listy kroków,
 - ✓ przedstawia algorytm w postaci schematu blokowego.
2. W zakresie programowania i rozwiązywania problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych uczeń:
 - ✓ opisuje rodzaje grafiki komputerowej,
 - ✓ wymienia formaty plików graficznych,
 - ✓ tworzy kompozycje graficzne w edytorze grafiki,
 - ✓ wykonuje zdjęcia i poddaje je obróbce oraz nagrywa filmy,
 - ✓ tworzy dokumenty komputerowe różnego typu i zapisuje je w plikach w różnych formatach,
 - ✓ wykonuje podstawowe operacje na plikach i folderach (kopiowanie, przenoszenie, usuwanie, zmiana nazwy),
 - ✓ porządkuje pliki w folderach,
 - ✓ sprawdza rozmiar pliku lub folderu,
 - ✓ wykorzystuje chmurę obliczeniową podczas pracy,
 - ✓ wyszukuje w sieci informacje i inne materiały niezbędne do wykonania zadania,
 - ✓ wyjaśnia, co to znaczy programować,
 - ✓ buduje skrypty w języku Scratch, wykorzystując gotowe bloki,
 - ✓ stosuje pętlę powtórzeniową w tworzonych programach,
 - ✓ stosuje sytuację warunkową w tworzonych programach,

- ✓ wykorzystuje zmienne podczas programowania,
 - ✓ tworzy procedury z parametrami i bez parametrów,
 - ✓ steruje żółciem na ekranie, wykorzystując polecenia języka Logo,
 - ✓ pisze i formatuje tekst w dokumencie tekstowym,
 - ✓ umieszcza w dokumencie tekstowym obrazy oraz symbole i formatuje je,
 - ✓ łączy ze sobą teksty w edytorze tekstu,
 - ✓ wykorzystuje szablony do tworzenia dokumentów tekstowych,
 - ✓ drukuje przygotowane dokumenty oraz skanuje papierowe wersje dokumentów.
3. W zakresie posługiwania się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi uczeń:
- ✓ korzysta z różnych urządzeń peryferyjnych,
 - ✓ wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa i jakie pełni funkcje,
 - ✓ omawia budowę szkolnej sieci komputerowej,
 - ✓ wyszukuje w internecie informacje i dane różnego rodzaju (tekst, obrazy, muzykę, filmy),
 - ✓ sprawnie posługuje się urządzeniami elektronicznymi takimi jak skaner, drukarka, aparat fotograficzny, kamera,
 - ✓ prawidłowo nazywa programy, narzędzia i funkcje, z których korzysta,
 - ✓ wyjaśnia działanie narzędzi, z których korzysta.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:
- ✓ współpracuje z innymi, wykonując złożone projekty,
 - ✓ komunikuje się z innymi przez sieć lokalną oraz przez internet, wykorzystując komunikatory,
 - ✓ wysyła i odbiera pocztę elektroniczną,
 - ✓ selekcjonuje i ocenia krytycznie informacje znalezione w internecie.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczeń:
- ✓ przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
 - ✓ wymienia i opisuje rodzaje licencji na oprogramowanie,
 - ✓ przestrzega postanowień licencji na oprogramowanie i materiały pobrane z internetu,
 - ✓ przestrzega zasad etycznych, korzystając z komputera i internetu,
 - ✓ dba o swoje bezpieczeństwo podczas korzystania z internetu,
 - ✓ przestrzega przepisów prawa podczas korzystania z internetu,
 - ✓ wie, czym jest netykieta, i przestrzega jej zasad, korzystając z internetu.

II. Formy sprawdzania osiągnięć uczniów:

1. Praktyczna praca przy komputerze - do wykonania określone przez nauczyciela zadanie.
2. Test z wiedzy teoretycznej.
3. Sprawdziany - z wiadomości teoretycznych lub umiejętności praktycznych.
4. Aktywność i praca na lekcji
5. Praca dodatkowa

Forma	Częstotliwość wystąpienia w roku
Ćwiczenia praktyczne przy komputerze	co najmniej 2
Sprawdziany	co najmniej 2
Testy	co najmniej 2
Aktywność	Na bieżąco
Inne	Na bieżąco w zależności od specyfiki działu

III. Kryteria oceniania poszczególnych form pracy ucznia.

Sprawdziany:

- ✓ mogą wymagać zapisania odpowiedzi na wydrukowanym (lub udostępnionym w formie elektronicznej) arkuszu lub sprawdzać praktyczne umiejętności na komputerze, a ich celem jest weryfikacja wiadomości i umiejętności ucznia po realizacji określonej przez nauczyciela partii materiału;
- ✓ uczeń jest informowany o planowanym sprawdzianie z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem.

Test z wiedzy teoretycznej:

- ✓ może zawierać zadania zamknięte lub otwarte, być udostępniany uczniom w formie drukowanej lub elektronicznej.

Ćwiczenia praktyczne - obejmują zadania praktyczne przy komputerze, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:

- ✓ wartość merytoryczną,
- ✓ stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia,
- ✓ dokładność wykonania polecenia,
- ✓ staranność i estetykę.

Aktywność i praca ucznia na lekcji są oceniane zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów lub oceny. Pięć plusów to ocena celująca, cztery minusy to ocena niedostateczna. W ten sposób można też sprawdzić przygotowanie ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech).

- ✓ 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 nieprzygotowanie do lekcji (np. brak podręcznika, zeszytu, plików potrzebnych do wykonania zadania), brak zaangażowania na lekcji.

Prace dodatkowe obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji. 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.

IV. Zasady oceniania osiągnięć uczniów

Przy ocenie zadań praktycznych brane są pod uwagę następujące elementy: stopień spełnienia warunków zadania, precyzja wykonania, pomysłowość, zaangażowanie, indywidualne predyspozycje. Wykonane przez ucznia prace praktyczne powinny zostać wysłane na konto pocztowe nauczyciela w ciągu dwóch tygodni od zakończenia z nimi pracy na zajęciach.

Przy ocenie wszelkich zadań przy których możliwe jest przeliczenie efektów pracy na punkty, sprawdzianów, testów... itp. punkty przeliczane są na oceny wg schematu zamieszczonego poniżej.

Przy testach i sprawdzianach:

% możliwych do uzyskania punktów	ocena
0% - 29%	niedostateczny
30% - 49%	dopuszczający
50% - 69%	dostateczny
70% - 89%	dobry
90% - 95%	bardzo dobry
96% - 100%	celujący

Przy zadaniach praktycznych przeliczanych na punkty oraz innych punktowanych formach aktywności (różnych od sprawdzianów i testów):

% możliwych do uzyskania punktów	ocena
0% - 29%	niedostateczny
30% - 49%	dopuszczający
50% - 69%	dostateczny
70% - 89%	dobry
90% - 99%	bardzo dobry
100%	celujący

Zasady poprawiania ocen

1. Sprawdziany są obowiązkowe. Oceny ze sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać w ciągu dwóch tygodni od dnia wpisania oceny do dziennika, po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem.
2. Ocen z aktywności i ćwiczeń praktycznych nie poprawiamy, chyba, że nauczyciel mając na uwadze starania ucznia zdecyduje inaczej.

V. Ustalenia mające wpływ na wystawienie śródrocznej i rocznej oceny klasyfikacyjnej

1. Najwyższą wagę przy ustalaniu oceny klasyfikacyjnej mają oceny z praktycznych prac ucznia przy komputerze, sprawdzianów i testów i aktywności we wskazanej kolejności, przy czym uczeń powinien przedstawić do oceny wszystkie prace praktyczne wskazane przez nauczyciela.
2. Uczeń nieobecny na lekcjach jest zobowiązany nadrobić materiał teoretyczny i praktyczny na bieżąco, a wszelkie braki i wątpliwości zgłosić nauczycielowi na początku lekcji.

VI. Dostosowanie wymagań do możliwości uczniów ze specjalnymi wymaganiami edukacyjnymi

1. Uczniowie posiadający opinię poradni psychologiczno-pedagogicznej o specyficznych trudnościach w uczeniu się, uczniowie posiadający orzeczenie o potrzebie nauczania indywidualnego oraz orzeczenie o potrzebie kształcenia specjalnego dla uczniów z upośledzeniem umysłowym w stopniu lekkim są oceniani z uwzględnieniem zaleceń poradni.
2. Nauczyciel dostosowuje wymagania edukacyjne do indywidualnych potrzeb psychofizycznych i edukacyjnych ucznia posiadającego opinię poradni psychologiczno-pedagogicznej o specyficznych trudnościach w uczeniu się oraz orzeczenie o potrzebie nauczania indywidualnego zgodnie z zaleceniami poradni. Nauczyciel może zastosować m.in. sprawdziany o obniżonym stopniu trudności, wydłużony czas pisania, zróżnicowane sposoby oceniania sprawdzianów.
3. Zakres dostosowania wymagań oraz cele do osiągnięcia uczniów posiadających orzeczenie o potrzebie kształcenia specjalnego określa indywidualny program edukacyjno-terapeutyczny (IPET), uwzględniający zalecenia zawarte w orzeczeniu o potrzebie kształcenia specjalnego.
4. W stosunku do wszystkich uczniów posiadających dysfunkcję zastosowane zostaną zasady wzmocnienia poczucia własnej wartości, bezpieczeństwa, motywowania do pracy i doceniania małych sukcesów.

VII. Ewaluacja PSO

System będzie podlegał ewaluacji za pomocą analizy dokumentacji, pomiaru dydaktycznego, ankiet i innych narzędzi.

Wprowadzenie - 1.11.1999 r.

Modyfikacja - 31. 08. 2017 r.