

Przedmiotowy system oceniania

*z przedmiotu „Informatyka” w roku szkolnym 2023/24
nauczyciel prowadzący zajęcia: Piotr Czembrowski*

1. Zasady ogólne

System oceniania ma za zadanie umożliwić obiektywną ocenę wiedzy i zaangażowania ucznia na lekcjach zajęć komputerowych i ustalić zasady pracy na zajęciach. Informuje również o formach oceniania, wymaganiach w stosunku do ucznia oraz jego prawach. System jest zgodny ze statutem Szkoły Podstawowej w Mirsku i określonymi w nim zasadami oceniania.

- a) Ustala się następujące formy sprawdzania wiedzy i umiejętności ucznia: kartkówka, praca klasowa, odpowiedź ustna, ćwiczenie praktyczne przy komputerze, ćwiczenie praktyczne bez użycia komputera, aktywność na zajęciach, praca domowa (sprawdzana w formie sprawdzianu, odpowiedzi lub w trakcie sprawdzania zeszytu), praca grupowa, projekt.
- b) Sprawdzian umiejętności i wiedzy z zakresu przekraczającego trzy ostatnie lekcje musi być zapowiedziany i zapisany w dzienniku lekcyjnym przynajmniej z tygodniowym wyprzedzeniem. Inne formy sprawdzania wiedzy i umiejętności nie muszą być zapowiadane.
- c) Na sprawdzianie umiejętności i wiedzy z zakresu nie przekraczającego trzech ostatnich lekcji uczeń jest zobowiązany znać elementarne zagadnienia niezbędne do efektywnej pracy, które nie musiały wystąpić na trzech ostatnich lekcjach (np. umiejętność uruchomienia programu, wprowadzania tekstu, obsługi menu programu, zapisywania wyników pracy w pliku, otwarcie pliku potrzebnego na sprawdzianie itp.).
- d) Uczniowie korzystający z niedozwolonych pomocy podczas sprawdzianu i odpowiedzi (ściągnięcie, podpowiadanie) otrzymują ocenę niedostateczną niezależnie od stopnia zaawansowania pracy lub wyczerpania tematu odpowiedzi do momentu ujawnienia niesamodzielnej pracy ucznia.
- e) Ocenione prace pisemne pozostają do dyspozycji nauczyciela, a uczeń ma prawo do wykonania ich kopii lub fotokopii.

2. Kryteria wystawiania oceny śródrocznej oraz rocznej

- a) Przy wystawianiu oceny śródrocznej i rocznej nauczyciel bierze pod uwagę stopień opanowania poszczególnych działów tematycznych i umiejętności, oceniany na podstawie różnych form sprawdzania wiadomości i umiejętności oraz określonych wymagań edukacyjnych.
- b) Ocena śródroczna i roczna jest wystawiana na podstawie średniej ważonej ocen częściowych uzyskanych odpowiednio w pierwszym semestrze lub w całym roku szkolnym.
- c) Poszczególne oceny częściowe mają swoją wagę, czyli wartość: praca klasowa przewidziana na czas do 20 minut (waga 2), praca klasowa przewidziana na czas dłuższy niż 20 minut (waga 3), odpowiedź ustna (waga 2), ćwiczenie praktyczne przy komputerze (waga 3), ćwiczenie praktyczne bez użycia komputera (waga 3), aktywność na zajęciach (waga 1), praca grupowa (waga 1), projekt (waga 4), oceny, które zostały poprawione poprzez uzyskanie oceny wyższej (waga 1). Dopuszcza się w uzasadnionych sytuacjach wprowadzenie oceniania również innych aktywności ucznia wraz z ustaleniem wagi tych ocen.

- d) Ocenę końcową ustala się po obliczeniu średniej ważonej wg wzoru

$$\bar{X}_w = \frac{ocena1 \cdot waga1 + ocena2 \cdot waga2 + \dots + ocena_x \cdot waga_x}{waga1 + waga2 + \dots + waga_x}$$

- e) uczeń uzyskuje ocenę: niedostateczną gdy $\bar{X}_w < 1,6$; dopuszczającą gdy $1,6 \leq \bar{X}_w < 2,6$; dostateczną gdy $2,6 \leq \bar{X}_w < 3,6$; dobrą gdy $3,6 \leq \bar{X}_w < 4,6$; bardzo dobrą gdy $4,6 \leq \bar{X}_w < 5,6$; celującą gdy $5,6 \leq \bar{X}_w$.
- f) ocena śródroczna lub roczna może być podwyższona przez nauczyciela do oceny o jeden wyższej w przypadku, gdy uczeń osiągnął sukcesy w konkursach informatycznych lub inne sukcesy związane z informatyką.

3. Wymagania edukacyjne

- a) Wymagania **konieczne** (na ocenę **dopuszczającą**) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.

Uczeń: wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni i stosuje je w codziennej pracy przy komputerze, zna pojęcia folderu/katalogu i pliku, tworzy foldery we wskazanym przez nauczyciela miejscu na dysku, przenosi pliki do wskazanych przez nauczyciela folderów, kopiuje foldery i pliki, wyjaśnia, do czego służy Internet, wymienia zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu, zna i stosuje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu, wyjaśnia, do czego służy przeglądarka internetowa, tworzy proste rysunki, korzystając z pędzli i kolorów, korzystając z opcji odbicia i obrotu wybranego fragmentu obrazu, zapisuje prace wykonane w programach, zna przynajmniej trzy zasady netykiety i stosuje je w praktyce, stosuje podstawowe skróty klawiszowe: kopiuj, wklej, zapisz; z pomocą nauczyciela tworzy plan pracy bez użycia list numerowanych, z pomocą nauczyciela tworzy plan lekcji na bazie tabeli, rozpoznaje podstawowe opcje formatowania tekstu dekoracyjnego i modyfikuje tekst dekoracyjny, odtwarza prezentację, wybiera motyw i wpisuje tytuł prezentacji, dodaje nowe slajdy do prezentacji, wstawia do niej zdjęcia i zmienia ich wielkość, z pomocą nauczyciela dodaje dźwięk do prezentacji, odnajduje w programie kartę Animacje, wprawia żółwia logo lub duszka w Scratch w ruch, wyjaśnia, co to jest procedura, podaje polecenie, które pozwala wypełnić figurę kolorem, z pomocą nauczyciela wyjaśnia na przykładzie pojęcie zmiennej, uruchamia program Scratch offline lub online, wstawia duszka i tło z galerii w programie Scratch, tworzy prosty skrypt poruszający duszkiem w programie Scratch, tworzy rysunek kwadratu w programie Scratch, wstawia przygotowane tło do programu Scratch, tworzy skrypt obsługujący sterowanie duszka za pomocą klawiatury, uruchamia program Excel, zna i stosuje pojęcia: arkusz kalkulacyjny, komórka, wiersz, kolumna, nagłówek, sortowanie; zna pojęcie formuły i funkcji arkusza kalkulacyjnego, z pomocą nauczyciela wprowadza podstawową formułę dodawania w programie Excel, z pomocą nauczyciela wstawia wykres do arkusza programu Excel, przepisuje i uruchamia program pokazany w podręczniku, z pomocą nauczyciela uczeń uruchamia program GIMP, wie, jak włączyć okno warstw w programie GIMP, z pomocą nauczyciela tworzy napis w programie GIMP, otwiera zdjęcie w programie GIMP, zaznacza obiekt w programie GIMP.

- b) Wymagania **podstawowe** (na ocenę **dostateczną**) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie dalszej nauki.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych): wymienia elementy zestawu

komputerowego, podaje przykłady urządzeń wejścia i wyjścia, odróżnia pliki od folderów, porządkuje (z pomocą nauczyciela) swój folder na szkolnym komputerze, podaje przykłady zastosowania Internetu w życiu codziennym, odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej, znajduje proste hasła i strony wskazane w podręczniku za pomocą wyszukiwarki, wyszukuje zdjęcia w Internecie, tworzy rysunki, korzystając z podstawowych narzędzi programów, kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je do innego obrazu, podaje kilka przykładów emotikon, stosuje zasady netykiety w komunikacji elektronicznej, wymienia zagrożenia płynące z rozmowy na czacie i stosuje się do zasad bezpieczeństwa, wyróżnia graficznie tytuł i zapisuje tekst z podziałem na akapity, tworzy plan pracy wyłącznie przy użyciu listy numerowanej, samodzielnie tworzy plan lekcji z wykorzystaniem tabeli, stosuje opcje obramowania i tła strony, w prezentacji zmienia schemat kolorów motywów i dodaje kolejne slajdy, stosuje przejścia między slajdami, wstawia tekst dekoracyjny, wstawia film do prezentacji, dodaje obiekty i podstawowe animacje do prezentacji, w logo lub w Scratch rysuje kwadrat i prostokąt przy użyciu wyłącznie poleceń pierwotnych lub procedury, w logo lub w Scratch zapisuje procedurę pozwalającą narysować kwadrat wypełniony kolorem, omawia sposób zapisywania podstawowych działań matematycznych i wpisywania tekstu w logo lub w Scratch, modyfikuje wygląd duszka w programie Scratch, tworzy skrypt obsługujący zdarzenie spotkania dwóch duszków, korzystając z warunku „jeżeli” w programie Scratch, tworzy skrypt reagowania duszka na spotkanie ze ścianą labiryntu, tworzy skrypt rysujący inne niż kwadrat figury geometryczne z wykorzystaniem pętli „powtórz”, rysuje rozetę bez użycia zmiennych w programie Scratch, stosuje zmienne do liczenia punktów w programowaniu gry, korzysta ze współrzędnych do określenia położenia duszka na początku każdego etapu gry w Scratchu, przełącza się między arkuszami programu Excel, zna zasadę adresowania komórki w programie Excel, formatuje nagłówek tabeli w programie Excel, sortuje tabelę w programie Excel, rozróżnia funkcję od formuły w programie Excel, dobiera w programie Excel odpowiedni wykres dla określonych danych, rozumie pojęcie warstwy w programie GIMP, tworzy nową warstwę w programie GIMP, zna niektóre narzędzia programu GIMP, rozróżnia warstwę tekstową od graficznej w programie GIMP, z pomocą nauczyciela skaluje obraz w programie GIMP, reguluje jasność i kontrast obrazu w programie GIMP, zaznacza obiekt w programie GIMP.

- c) Wymagania **rozszerzające** (na ocenę **dobrą**) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych i podstawowych): wyjaśnia zastosowanie trzech dowolnych elementów budowy komputera, wymienia po kilka przykładów urządzeń wejścia i wyjścia, wyjaśnia różnicę między komercyjnym a niekomercyjnym programem komputerowym, wyjaśnia różnicę między plikiem a folderem, samodzielnie porządkuje swój folder na szkolnym komputerze, wyjaśnia (w prosty sposób) pojęcie Internet, podaje przykłady przeglądarek internetowych i wyszukiwarek internetowych, wyszukuje konkretne informacje, korzystając z wyszukiwarek internetowych, korzysta (krytycznie) z usługi Tłumacza Google w celu przetłumaczenia podanych słów, korzysta z zaawansowanych opcji wyszukiwania zdjęć przez wyszukiwarkę, wyjaśnia, co jest legalne, a co nielegalne podczas korzystania z plików pobranych z Internetu, tworzy w edytorze tekstu notatkę wzbogaconą o materiały znalezione w Internecie, kopiuje fragmenty stron internetowych do dokumentu w edytorze tekstu, sprawnie korzysta z wielu narzędzi w celu stworzenia rysunku, stosuje podstawowe elementy formatowania (np. pogrubienie, pochylenie), dodaje nagłówek i zdjęcie do tekstu, tworzy scenariusz przy użyciu jednopoziomowej listy

numerowanej z wykorzystaniem stylów, projektuje układ i styl tabeli, korzystając z dostępnych opcji, wstawia grafikę do prezentacji, formatuje w prezentacji zdjęcia z wykorzystaniem opcji Korekty, Kolor i Efekty artystyczne, rozpoznaje rodzaje animacji i stosuje animacje do obiektów w prezentacji, modyfikuje parametry odtwarzania dodanego dźwięku, filmu oraz animacji, w logo lub w Scratch rysuje kwadrat i prostokąt przy użyciu powtórzenia, w logo lub w Scratch pisze procedury umożliwiające rysowanie innych figur niż kwadrat i prostokąt, w logo lub w Scratch zapisuje procedurę rysującą rozetę, w logo lub w Scratch modyfikuje polecenia w procedurze rysowania figury geometrycznej tak, aby uzyskiwać różne figury o różnych kolorach konturu i wypełnienia, w logo lub w Scratch rysuje mozaikę złożoną z jednakowych podstawowych figur w takim samym kolorze, wyjaśnia mechanizm procedury ze zmienną, zapisuje poprawną procedurę z parametrem, tworzy w Scratch prostą grę z reakcją na zderzenie duszków, tworzy rozetę z wykorzystaniem zmiennych i kolorów w programie Scratch, tworzy dwuetapową grę z przejściem duszka przez labirynt w programie Scratch, wykorzystuje komunikaty w uruchamianiu poszczególnych skryptów programu w Scratch, nadaje arkuszowi programu Excel nazwę i kolor, formatuje w programie Excel komórki o podanym adresie, zna różnicę w znaczeniu i zapisie zakresu komórek i pojedynczej komórki w programie Excel, sortuje tabelę z wykorzystaniem opcji sortowania programu Excel, stosuje formuły oraz funkcję Suma do obliczeń w programie Excel, tworzy niepełny arkusz programu Excel do obliczenia budżetu domowego, formatuje wykres wstawiony w programie Excel, w programie GIMP rysuje na różnych warstwach, zmienia kolejność warstw w programie GIMP, zmienia tryb warstwy z tekstowej na graficzną w programie GIMP, zmienia parametry wpisanego tekstu na obrazie utworzonym w programie GIMP, wypełnia zaznaczenie na obrazie utworzonym w programie GIMP, używa opcji Dodaj do zaznaczenia w programie GIMP, kopiuje i wkleja zaznaczone elementy w programie GIMP.

- d) Wymagania **dopełniające** (na ocenę **bardzo dobrą**) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych, podstawowych i rozszerzających): wyjaśnia zastosowanie pięciu wybranych elementów budowy komputera, wymienia po minimum pięć przykładów urządzeń wejścia i wyjścia, wyjaśnia pojęcie programowanie, podaje przykłady kilku programów komercyjnych i ich niekomercyjnych odpowiedników, wyjaśnia ogólnie, czym się różnią, opisuje pożytki płynące z korzystania z Internetu, opisuje historię powstania Internetu, trafnie formułuje zapytania w przeglądarce internetowej oraz wybiera odpowiednie treści z wyników wyszukiwania, podaje przykłady legalnego korzystania z zasobów internetowych w życiu codziennym, tworzy notatkę w edytorze tekstu wzbogaconą o zdjęcia z odnośnikami do materiałów multimedialnych w Internecie, korzysta z funkcji zaawansowanych, przenoszenia i kopiowania elementów do obrazu w edytorze grafiki, tworzy staranne prace edytorze grafiki, dbając o szczegóły rysunku, samodzielnie wykonuje rysunki w edytorze grafiki, korzystając z opcji zwielokrotniania i przekształcania obiektów, tworzy w teksty z efektem 3D i starannie rysuje efektowne tło tekstu, formatuje pracę pisemną, nadając jej estetyczny wygląd, zgodny z zasadami pisania tekstów, zamieszcza w pracy zdjęcie i informację o jego źródle, tworzy przejrzysty i czytelny plan pracy z wykorzystaniem wielopoziomowych list numerowanych, modyfikuje styl tabeli, dostosowując go do własnych potrzeb, przygotowuje estetyczną, spójną pracę z wykorzystaniem dostępnych opcji formatowania tekstu dekoracyjnego, ilustracji, układu strony i kształtów, tworzy

przejrzystą prezentację z wykorzystaniem grafiki, tworzy prezentację, dostosowując środki wyrazu do przekazywanych treści, zapisuje przygotowaną prezentację jako plik video, w logo lub w Scratch planuje i tworzy prostą animację, w logo lub w Scratch rysuje dowolny wielokąt równoboczny, w logo lub w Scratch tworzy skomplikowane rozety przy użyciu procedury, w logo lub w Scratch samodzielnie rysuje mozaiki złożone z jednakowych figur w różnych kolorach, w logo lub w Scratch zapisuje procedurę łączącą zmienną i tekst, w logo lub w Scratch tworzy procedurę z kilkoma parametrami, używa różnych opcji kopiowania i wklejania w programie Excel, stosuje formatowanie warunkowe w programie Excel, tworzy arkusz obliczający budżet kieszonkowy w programie Excel, stosuje w programie Excel funkcje inne niż Suma, np. Średnia, Iloczyn, formatuje tło i inne elementy wykresu w programie Excel, korzysta z różnych ustawień pędzli w programie GIMP, zmienia wartość krycia warstw oraz tryby nałożenia warstw w programie GIMP, w programie GIMP wylewa gradient do zaznaczenia, w programie GIMP używa filtrów, twórczo eksperymentuje z różnymi filtrami w programie GIMP, stosuje filtry i efekty do wklejonych elementów, tworzy z nich kompozycję.

e) Wymagania **wykraczające** (na ocenę **celującą**).

Uczeń, oprócz spełnienia wymagań koniecznych, podstawowych, rozszerzających i dopełniających, stosuje poznane wiadomości i zdobyte umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.