**PRZEDMIOTOWE ZASADY**

**OCENIANIA Z INFORMATYKI**

**W KLASACH IV – VII**

Przedmiotowe zasady oceniania z informatyki są zgodne z Wewnątrzszkolnym Zasadami Oceniania w Szkole Podstawowej w Rudzie Strawczyńskiej, Podstawą Programową dla szkoły podstawowej oraz z Rozporządzeniem MEN w sprawie warunków i sposobu oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy oraz przeprowadzania sprawdzianów i egzaminów w szkołach publicznych

***PROGRAM NAUCZANIA INFORMATYKI W SZKOLE PODSTAWOWEJ***

***LUBIĘ TO!***

**Ogólne zasady oceniania uczniów**

1. Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanych w szkole programów nauczania .
2. Nauczyciel ma za zadanie:
   * informować ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych oraz o postępach w tym zakresie,
   * pomagać uczniowi w samodzielnym planowaniu jego rozwoju,
   * motywować ucznia do dalszych postępów w nauce,
   * informować rodziców (opiekunów prawnych) o postępach, trudnościach w nauce oraz specjalnych uzdolnieniach ucznia.
3. Oceny są jawne dla ucznia i jego rodziców (opiekunów prawnych).
4. Na wniosek ucznia lub jego rodziców (opiekunów prawnych) nauczyciel uzasadnia ocenę w sposób określony w statucie szkoły.
5. Na wniosek ucznia lub jego rodziców (opiekunów prawnych) sprawdzone i ocenione pisemne prace kontrolne są udostępniane do wglądu uczniowi lub jego rodzicom (opiekunom prawnym).
6. Szczegółowe warunki i sposób oceniania wewnątrzszkolnego określa statut szkoły.

# Ocenianie

Zajęcia z informatyki są w ogromnej większości ćwiczeniami praktycznymi. Ćwiczenia te powinny się kończyć pewnym rezultatem. I ten **rezultat pracy na lekcji powinien być oceniany**. Oceniana jest zgodność rezultatu z postawionym zadaniem, przykładowo: czy procedura utworzona przez ucznia daje właściwy wynik. Mniejsze znaczenie ma sposób rozwiązania.

# Jak będą sprawdzane wiadomości i umiejętności uczniów?

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Forma aktywności** | **Jak często?** | **Uwagi** |
| kartkowki | Min 3 w ciagu półrocza |  |
| ćwiczenia wykonywane w trakcie lekcji | w zasadzie na każdej lekcji | sprawdzamy wyniki pracy |
| praca na lekcji | na każdej lekcji | sprawdzamy sposób pracy, aktywność, przestrzeganie zasad bezpiecznej pracy |
| odpowiedzi ustne, udział w dyskusjach | czasami |  |
| prace domowe | czasami | nie wymagają użycia komputera |
| referaty, opracowania | głównie w ramach realizacji projektów (ciągów lekcji) |  |
| przygotowanie do lekcji | wtedy, gdy potrzebne | zwracamy uwagę na pomysły i przygotowane materiały do pracy na lekcji |
| udział w konkursach | nieobowiązkowo | wpływa na podniesienie oceny |

***Uwaga W dzienniku lekcyjnym używa się następujących skrótów aktywności***

|  |  |
| --- | --- |
| Kartkówki | K |
| ćwiczenia | ćw |
| Praca na lekcji | A |
| odpowiedzi ustne | Odp |
| prace domowe(referaty, opracowania) | Pd |
| Przygotowanie do lekcji | Ob |
| zadania dodatkowe | Zd |

**Opis wymagań, które trzeba spełnić, aby uzyskać ocenę:**

## Celującą

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania z lekcji i zadania dodatkowe. Jego wiadomości i umiejętności wykraczają poza te, które są zawarte w programie informatyki. Jest aktywny na lekcjach i pomaga innym. Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Bierze udział w konkursach informatycznych, przechodząc w nich poza etap wstępny. Wykonuje dodatkowe prace informatyczne, takie jak przygotowanie pomocniczych materiałów na komputerze, pomoc innym nauczycielom w wykorzystaniu komputera na ich lekcjach.

## Bardzo dobrą

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania z lekcji. Opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie informatyki. Na lekcjach jest aktywny, pracuje systematycznie i potrafi pomagać innym w pracy. Zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je bezbłędnie.

## Dobrą

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze nie tylko proste zadania. Opanował większość wiadomości i umiejętności zawartych w programie informatyki. Na lekcjach pracuje systematycznie i wykazuje postępy. Prawie zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je niemal bezbłędnie.

W przypadku **niższych stopni** istotne jest to, czy uczeń osiągnął podstawowe umiejętności wymienione w podstawie programowej, czyli:

* Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów na bazie logicznego i abstrakcyjnego myślenia, myślenia algorytmicznego i sposobów reprezentowania informacji.
* Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera oraz innych urządzeń cyfrowych: układanie i programowanie algorytmów, organizowanie, wyszukiwanie i udostępnianie informacji, posługiwanie się aplikacjami komputerowymi.
* Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi, w tym znajomość zasad działania urządzeń cyfrowych i sieci komputerowych oraz wykonywania obliczeń i programów.
* Rozwijanie kompetencji społecznych, takich jak komunikacja i współpraca w grupie, w tym w środowiskach wirtualnych, udział w projektach zespołowych oraz zarządzanie projektami.
* Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Respektowanie prywatności informacji i ochrony danych, praw własności intelektualnej, etykiety w komunikacji i norm współżycia społecznego, ocena zagrożeń związanych z technologią i ich uwzględnienie dla bezpieczeństwa swojego i innych.

## Dostateczną

Uczeń potrafi wykonać na komputerze proste zadania, czasem z niewielką pomocą. Opanował wiadomości i umiejętności na poziomie nie przekraczającym wymagań zawartych w podstawie programowej informatyki. Na lekcjach stara się pracować systematycznie, wykazuje postępy. W większości wypadków kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia.

## Dopuszczającą

Uczeń czasami potrafi wykonać na komputerze proste zadania, opanował część umiejętności zawartych w podstawie programowej informatyki. Na lekcjach pracuje niesystematycznie, jego postępy są zmienne, nie kończy niektórych wykonywanych ćwiczeń. Braki w wiadomościach i umiejętnościach nie przekreślają możliwości uzyskania przez ucznia podstawowej wiedzy i umiejętności informatycznych w toku dalszej nauki.

## Niedostateczną

Uczeń nie potrafi wykonać na komputerze prostych zadań. Nie opanował podstawowych umiejętności zawartych w podstawie programowej informatyki. Nie wykazuje postępów w trakcie pracy na lekcji, nie pracuje na lekcji lub nie kończy wykonywanych ćwiczeń. Nie ma wiadomości i umiejętności niezbędnych dla kontynuowania nauki na wyższym poziomie.

**Jak uczeń może poprawić ocenę?**

Wykonując powtórnie najgorzej ocenione zadania (lub zadania podobnego typu) w trakcie dodatkowych zajęć pozalekcyjnych (np. w godzinach, kiedy pracownia komputerowa jest otwarta) lub w domu, jeśli jest taka możliwość i można wierzyć, że będzie pracować samodzielnie.

**Ile razy w semestrze uczeń może być nieprzygotowany do lekcji?**

Raz w semestrze. Nieprzygotowanie powinien zgłosić przed lekcją, co nie zwalnia go z udziału w lekcji (jeśli to konieczne, na lekcji powinni mu pomagać koledzy i nauczyciel).

**Co powinien zrobić uczeń, gdy był dłużej nieobecny?**

W miarę możliwości powinien nadrobić istotne ćwiczenia i zadania wykonywane na opuszczonych lekcjach.

**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 gra ki 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 z budowane 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 klasy kuje 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,

**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 usługi OneDrive i udostępnia je innym użytkownikom,

• zapisuje prace wykonane w edytorze tekstu.

2. W zakresie opracowywania prezentacji multimedialnych w programie PowerPoint 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 w programie Logomocja uczeń:

• objaśnia interfejs 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 programie Pivot Animator uczeń:

* wyjaśnia pojęcie *animacja poklatkowa*,
* tworzy prostą animację metodą poklatkową,
* tworzy i wstawia tło do animacji,
* tworzy animację kroków ludzika,
* tworzy nowe figury w programie Pivot Animator,
* Ppotrafi 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 teł,
* zapisuje 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 gra ki 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 żółwiem 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.