

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z INFORMATYKI W KLASACH KLASY 4–6

Kryteria oceniania i metody sprawdzania osiągnięć uczniów na zajęciach komputerowych.

Kryteria oceniania z informatyki są uaktualnione, dostosowane i zgodne z nową podstawą programową. Nauczyciel zajęć komputerowych dostosowuje wymagania edukacyjne wynikające z programu nauczania tego przedmiotu do indywidualnych potrzeb edukacyjnych uczniów. Dotyczy to głównie uczniów zdolnych (zastosowano indywidualizację procesu nauczania), jak również uczniów z różnymi dysfunkcjami (zgodnie z opinią i wskazaniem Poradni Psychologiczno-Pedagogicznej).

Sposób oceniania osiągnięć ucznia uwzględnia założenia szkolnego systemu oceniania w SP 340.

Sprawdzane wiadomości i umiejętności uczniów:

Forma aktywności	Jak często występuje?	Uwagi
ćwiczenia wykonywane w trakcie lekcji	w zasadzie na każdej lekcji	sprawdzane są wyniki pracy
praca na lekcji	na każdej lekcji	sprawdzany jest sposób pracy, aktywność, przestrzeganie zasad bezpiecznej pracy
odpowiedzi ustne, udział w dyskusjach	czasami	
kartkówki, sprawdziany	rzadko lub wcale	
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 podwyższenie oceny

Oceniane stałe elementy:

- styl pracy ucznia podczas, stopień zaangażowania ucznia w wykonywanie zadania;
- efektywność i sposób pracy przy komputerze;
- umiejętność doboru narzędzia do realizowanego zadania;
- radzenie sobie z wykonywanym ćwiczeniem – poprawność jego wykonania;
- stopień biegłości w posługiwaniu się sprzętem i oprogramowaniem oraz słownictwem informatycznym;
- ogólny wynik wykonanej pracy widoczny na ekranie;
- estetyczny wygląd wykonanej pracy;
- zapisanie wykonanej pracy we właściwym miejscu na dysku;
- przygotowanie dokumentu do wydruku, korzystanie z podglądu wydruku;
- aktywność w trakcie lekcji;
- przestrzeganie zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i internetu;
- aktywność w prowadzonej dyskusji;
- stopień zaangażowania w realizację projektu;
- sposób przygotowania i zaprezentowania wybranego tematu.

Kryteria oceniania.

Zajęcia komputerowe to w większości ćwiczenia praktyczne. Ćwiczenia te kończą się wykonaniem określonej pracy. Wynik tej pracy na lekcji jest systematycznie oceniany. Oceniając nauczyciel zwraca uwagę głównie na to, czy jest on zgodny z postawionym zadaniem. Na wystawioną ocenę wpływa sposób pracy ucznia w trakcie lekcji.

Najważniejszym elementem oceniania jest systematyczne opisywanie wyników, stylu pracy i postępów uczniów. Nauczyciel szczególnie zwraca uwagę na postępy uczniów i ich docenianie. Wystawiane stopnie, zwłaszcza końcowe są zgodne z opracowanym w szkole systemem oceniania.

Kryteria ocen:

- 100% - ocena celująca,
 - 99% - 91% - ocena bardzo dobra,
 - 90% - 76% - ocena dobra,
 - 75% - 51% - ocena dostateczna,
 - 50% - 31% - ocena dopuszczająca,
- poniżej 31% - ocena niedostateczna.

ZASADY OGÓLNE.

1. Odpowiedzi ustne obejmują materiał z trzech ostatnich lekcji.
2. Kartkówki nie muszą być zapowiadane, obejmują materiał z dwóch ostatnich lekcji.
3. Aktywność na lekcji może być nagradzana plusami. Po zgromadzeniu trzech plusów uczeń otrzymuje ocenę bardzo dobrą. Przez aktywność na lekcji rozumiemy: częste zgłaszanie się na lekcji i udzielanie poprawnych odpowiedzi, aktywną pracę w grupach, rozwiązywanie dodatkowych zadań.
4. Prace klasowe (sprawdziany) stanowią podsumowanie treści i umiejętności z danego bloku tematycznego.
5. Prace klasowe są zapowiadane z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem, podany jest również zakres sprawdzanej wiedzy i umiejętności.
6. Korzystanie przez ucznia, w czasie sprawdzianu, odpowiedzi i innych form sprawdzania wiedzy z niedozwolonych przez nauczyciela pomocy stanowi podstawę do wystawienia oceny niedostatecznej.
7. Ocenianie prawidłowej postawy ucznia podczas pracy przy komputerze - przestrzeganie regulaminu pracowni i przepisów BHP.

WYMAGANIA OGÓLNE

- I.** Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów na bazie logicznego i abstrakcyjnego myślenia, myślenia algorytmicznego i sposobów reprezentowania informacji.
- II.** Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera oraz innych urządzeń cyfrowych: układanie i programowanie algorytmów, organizowanie, wyszukiwanie i udostępnianie informacji, posługiwanie się aplikacjami komputerowymi.
- III.** Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi, w tym znajomość zasad działania urządzeń cyfrowych i sieci komputerowych oraz wykonywania obliczeń i programów.
- IV.** Rozwijanie kompetencji społecznych, takich jak komunikacja i współpraca w grupie, w tym w środowiskach wirtualnych, udział w projektach zespołowych oraz zarządzanie projektami.
- V.** 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.

WYMAGANIA SZCZEGÓŁOWE

I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów. Uczeń:

1) tworzy i porządkuje w postaci sekwencji (liniowo) lub drzewa (nieliniowo) informacje, takie jak:

- a) obrazki i teksty ilustrujące wybrane sytuacje,
- b) obiekty z uwzględnieniem ich cech charakterystycznych;

2) formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające się na:

- a) rozwiązywanie problemów z życia codziennego i różnych przedmiotów, np. liczenie średniej, pisemne wykonanie działań arytmetycznych, takich jak dodawanie i odejmowanie,
- b) osiągnięcie postawionego celu, w tym znalezienie elementu w zbiorze nieuporządkowanym lub uporządkowanym, znalezienie elementu najmniejszego i największego,
- c) sterowanie robotem lub obiektem na ekranie;

3) w algorytmicznym rozwiązywaniu problemu wyróżnia podstawowe kroki: określenie problemu i celu do osiągnięcia, analiza sytuacji problemowej, opracowanie rozwiązania, sprawdzenie rozwiązania problemu dla przykładowych danych, zapisanie rozwiązania w postaci schematu lub programu.

II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:

1) projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania:

- a) pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń,
- b) prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera;

2) testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśnia przebieg działania programów;

3) przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu oraz grafiki, arkusz kalkulacyjny, program do tworzenia prezentacji multimedialnej) na swoim komputerze lub w chmurze, wykazując się przy tym umiejętnościami:

- a) tworzenia ilustracji w edytorze grafiki: rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obrazy, uzupełnia grafikę tekstem,
- b) tworzenia dokumentów tekstowych: dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje, napisy i kształty, tworzy tabele oraz listy numerowane i punktowane,
- c) korzystania z arkusza kalkulacyjnego w trakcie rozwiązywania zadań związanych z prostymi obliczeniami: wprowadza dane do arkusza, formatuje komórki, definiuje proste formuły i dobiera wykresy do danych i celów obliczeń,
- d) tworzenia krótkich prezentacji multimedialnych łączących tekst z grafiką, korzysta przy tym z gotowych szablonów lub projektuje według własnych pomysłów;

4) gromadzi, porządkuje i selekcjonuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach, a także w środowiskach wirtualnych (w chmurze).

III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:

1) opisuje funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych oraz:

- a) korzysta z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów, w tym urządzeń mobilnych,
- b) wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów;

2) wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć internet):

a) do wyszukiwania potrzebnych informacji i zasobów edukacyjnych, nawigując między stronami,

b) jako medium komunikacyjne,

c) do pracy w wirtualnym środowisku (na platformie, w chmurze), stosując się do sposobów i zasad pracy w takim środowisku,

d) organizuje swoje pliki w folderach umieszczonych lokalnie lub w sieci.

IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń:

1) uczestniczy w zespołowym rozwiązaniu problemu, posługując się technologią taką jak: poczta elektroniczna, forum, wirtualne środowisko kształcenia, dedykowany portal edukacyjny;

2) identyfikuje i docenia korzyści płynące ze współpracy nad wspólnym rozwiązywaniem problemów;

3) respektuje zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej;

4) określa zawody i wymienia przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne.

V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:

1) posługuje się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem; przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy;

2) uznaje i respektuje prawo do prywatności danych i informacji oraz prawo do własności intelektualnej;

3) wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuje metody wystrzegania się ich;

4) stosuje profilaktykę antywirusową i potrafi zabezpieczyć przed zagrożeniem komputer wraz z zawartymi w nim informacjami.

Opis wymagań, które uczeń powinien spełnić, aby uzyskać ocenę:

Celującą

- Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania przewidziane w ramach 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 przewidziane w ramach lekcji.
- Opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie informatyki.

- Na lekcjach jest aktywny, pracuje systematycznie i potrafi pomagać innym w pracy.
- Zawsze zdąży wykonać ćwiczenia na lekcji i robi to bezbłędnie.

- 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 zdąży wykonać ćwiczenia na lekcji i robi to niemal bezbłędnie.

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.
- Zazwyczaj zdąży wykonać ćwiczenia na lekcji.

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 udaje mu się ukończyć wykonania niektórych ćwiczeń na lekcji.
- 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 udaje mu się ukończyć wykonania ćwiczeń na lekcji.
- Nie ma wiadomości i umiejętności niezbędnych do kontynuowania nauki na wyższym poziomie

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

- Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem; świadomość zagrożeń i ograniczeń związanych z korzystaniem z komputera i internetu.
- Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.
- Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł; opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, prezentacji multimedialnych i danych liczbowych.
- Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera.
- Wykorzystywanie komputera do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań.

Osiągnięcia ucznia po zrealizowaniu poszczególnych działów programu- szczegółowe wymagania mówiące o tym, co uczeń powinien wiedzieć i umieć. Oto kilka kluczowych wymogów:

1. Analizowanie problemów, ich algorytmizacja i programowanie

Uczniowie powinni analizować i rozwiązywać problemy w sposób logiczny, umożliwiający ich zalgorytmizowanie oraz oprogramowanie z wykorzystaniem środowiska programowania wizualnego, a w starszych klasach również języka skryptowego.

2. Radzenie sobie z używanym na lekcjach sprzętem i oprogramowaniem przystosowanym do możliwości ucznia

Uczniowie powinni sprawnie komunikować się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien dialogowych, posługiwać się paskami narzędzi, odczytywać i prawidłowo interpretować znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy, ale przede wszystkim tworzyć dokumenty, a następnie zapisywać je, drukować lub prezentować. Uczeń może być nieprzygotowany do lekcji dwa razy w semestrze. Swoje nieprzygotowanie powinien zgłosić nauczycielowi przed lekcją. To nie zwalnia go jednak z udziału w lekcji (jeśli to konieczne, na lekcji powinni pomagać mu koledzy i nauczyciel).

3. Wykonywanie za pomocą komputera konkretnych zadań powiązanych z nauką w szkole

Uczniowie powinni w trakcie lekcji wykonywać za pomocą komputera prace i przedstawiać ich wyniki w postaci wydrukowanego tekstu, prezentacji, grafiki, arkusza, procedury. Rozwiązywać problemy i podejmować decyzje z wykorzystaniem komputera.

4. Wykorzystywanie komputera do nauki, rozwijania zainteresowań i poszerzania wiedzy

Uczniowie powinni umieć posługiwać się programami multimedialnymi, edukacyjnymi oraz korzystać z zasobów internetu. Powinni także poznać typowe aplikacje wspomagające zarówno uczenie się, jak i prezentowanie wiadomości.

5. Umiejętność wyszukiwania informacji

Uczniowie powinni zdobywać i porządkować potrzebne informacje z różnych źródeł, przekształcać te informacje na użyteczne wiadomości i umiejętności, przedstawiać informacje w zrozumiałej formie.

6. Przestrzeganie prawa i zasad współżycia, również w świecie wirtualnym

Obejmuje to w szczególności świadome stosowanie zasad korzystania z oprogramowania, przestrzeganie praw autorskich, podporządkowanie się netykietce, czyli zasadom zachowania się w sieci, uświadamianie sobie zagrożeń związanych z szybkim rozwojem technologii informacyjnej.