

Przedmiotowy system oceniania z informatyki klasa 5

1. Ogólne zasady oceniania uczniów

1. Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności. Nauczyciel powinien analizować i oceniać poziom wiedzy i umiejętności ucznia w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanych w szkole programów nauczania (opracowanych zgodnie z podstawą programową danego przedmiotu).
2. Nauczyciel ma za zadanie:
 - ☐ informować
 - ☐ ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych oraz o postępach w tym zakresie,
 - ☐ pomaga
 - ☐ 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.

2. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

Ocenie podlegają: sprawdziany, kartkówki, ćwiczenia praktyczne, odpowiedzi ustne, prace domowe, aktywność i praca na lekcji, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.

1. **Sprawdziany** mogą wymagać zapisania odpowiedzi na wydrukowanym arkuszu lub sprawdza praktyczne umiejętności na komputerze, a ich celem jest weryfikacja wiadomości i umiejętności ucznia po realizacji działu podręcznika.
 - ☐ Sprawdzian planuje się na zakończenie działu.
 - ☐ Uczeń jest informowany o planowanym sprawdzianie z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem.

- ☐ Przed sprawdzianem nauczyciel podaje jego zakres programowy.
 - ☐ Sprawdzian może poprzedzać lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu.
 - ☐ Reguły uzasadniania oceny ze sprawdzianu, jej poprawy oraz sposób przechowywania sprawdzianów są zgodne z WO.
 - ☐ Sprawdzian pozwala zweryfikować
 - ☐ wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych, od koniecznego do wykraczającego.
 - ☐ Zasady przeliczania oceny punktowej na stopień szkolny są zgodne z WO.
 - ☐ Zadania ze sprawdzianu są przez nauczyciela omawiane i poprawiane po oddaniu prac.
2. **Kartkówki** są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech).
- ☐ Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki.
 - ☐ Kartkówka powinna być tak skonstruowana, aby uczeń mógł wykonać wszystkie polecenia w czasie nie dłuższym niż 15 minut.
 - ☐ Kartkówka jest oceniana w skali punktowej, a liczba punktów jest przeliczana na ocenę zgodnie z zasadami WSO.
 - ☐ Zasady przechowywania kartkówek reguluje WSO.
3. **Ćwiczenia praktyczne** obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:
- ☐ wartość merytoryczną,
 - ☐ stopień zaangażowania w wykonanie
 - ☐ ćwiczenia,
 - ☐ dokładność wykonania polecenia,
 - ☐ staranność i estetykę.
4. **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:
- ☐ zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
 - ☐ właściwe posługiwanie się pojęciami,
 - ☐ zawartość merytoryczną wypowiedzi,
 - ☐ sposób formułowania wypowiedzi.
5. **Praca domowa** jest pisemną lub ustną formą
6. ćwiczenia umiejętności i utrwalania wiadomości zdobytych przez ucznia podczas lekcji.
- ☐ Pracę domową uczeń wykonuje na komputerze, w zeszycie lub w innej formie zleconej przez nauczyciela.
 - ☐ Brak pracy domowej jest oceniany zgodnie z umową między nauczycielem a uczniami, z uwzględnieniem zapisów WO.

- ☐ Błędnie wykonana praca domowa jest dla nauczyciela sygnałem mówiącym o konieczności wprowadzenia dodatkowych
 - ☐ ćwiczeń utrwalających umiejętności i nie może być
 - ☐ oceniona negatywnie.
 - ☐ Przy wystawianiu oceny za pracę domową nauczyciel bierze pod uwagę samodzielność, poprawność i estetykę wykonania.
7. **Aktywność i praca ucznia na lekcji** są oceniane (jeśli WSO nie stanowi inaczej), zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów lub oceny.
- ☐ 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.
 - ☐ Sposób przeliczania plusów i minusów na oceny jest zgodny z umową między nauczycielem a uczniami, z uwzględnieniem zapisów WSO.
8. **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.
9. **Szczególne osiągnięcia** uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych (szkolnych i międzyszkolnych), są oceniane zgodnie z zasadami zapisanymi w WSO.

3. Kryteria wystawiania ocen po I semestrze oraz na koniec roku szkolnego

1. Klasyfikacje semestralna i roczna polegają na podsumowaniu osiągnięć edukacyjnych ucznia oraz ustaleniu oceny klasyfikacyjnej.
2. Zgodnie z zapisami WSO nauczyciele i wychowawcy na początku każdego roku szkolnego informują uczniów oraz ich rodziców (opiekunów prawnych) o:
 - ☐ wymaganiach edukacyjnych niezbędnych do uzyskania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z informatyki,
 - ☐ sposobach sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów,
 - ☐ warunkach i trybie uzyskania wyższej niż przewidywana oceny klasyfikacyjnej,

- ☐ trybie odwołania od wystawionej oceny klasyfikacyjnej.
3. Przy wystawianiu ocen śródrocznej lub rocznej nauczyciel bierze pod uwagę stopień opanowania poszczególnych działów tematycznych, oceniany na podstawie wymienionych w punkcie 2 (*Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności*) różnych form sprawdzania wiadomości i umiejętności. Szczegółowe kryteria wystawiania oceny klasyfikacyjnej określa WO.

4. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

1. Sprawdziany są obowiązkowe. Oceny ze sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać zgodnie z zasadami WO, po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem.
2. Ocen ze sprawdzianów wyższych niż ocena dopuszczająca nie można poprawić.
3. Ocen z kartkówek, odpowiedzi ustnych i ćwiczeń praktycznych nie można poprawić
4. Nauczyciel informuje ucznia o otrzymanej ocenie z ostatniej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.
5. Rodzice (opiekunowie prawni) mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępach w pracy ucznia podczas indywidualnych kontaktów z nauczycielem (według harmonogramu spotkań przyjętego przez szkołę).
6. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach (wynikające np. z nieobecności), biorąc udział w zajęciach wyrównawczych lub drogą indywidualnych konsultacji z nauczycielem.
7. W przypadku ponad 50% nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach, które uniemożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny semestralnej lub końcowej, należy stosować przepisy WO.
8. Sposób poprawiania klasyfikacyjnej oceny semestralnej lub rocznej regulują przepisy WO i rozporządzenia MEN.

5. Wymagania edukacyjne z informatyki w klasie 5 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 dokumenty tekstowe,
 - ☐ wymienia zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów,
 - ☐ wymienia i stosuje skróty klawiszowe ułatwiające pracę na komputerze,

- ☐ wstawia do dokumentu obrazy pobrane z internetu,
 - ☐ wstawia do dokumentu tekstowego obiekty WordArt,
 - ☐ wstawia do dokumentu kształty i zmienia ich wygląd,
 - ☐ zmienia tło dokumentu tekstowego,
 - ☐ dodaje obramowanie do dokumentu tekstowego,
 - ☐ umieszcza w dokumencie tabele,
 - ☐ omawia budowę tabeli,
 - ☐ dodaje do tabeli kolumny i wiersze,
 - ☐ usuwa z tabeli kolumny i wiersze,
 - ☐ tworzy animacje i gry w wizualnym języku programowania,
 - ☐ przygotowuje plan tworzonej gry,
 - ☐ rysuje tło do swojej gry,
 - ☐ buduje skrypty określające sposób sterowania postaciami na ekranie,
 - ☐ wykorzystuje polecenia sekwencyjne, warunkowe i iteracyjne,
 - ☐ programuje konsekwencje zajścia zdarzeń,
 - ☐ buduje skrypty rysujące figury geometryczne,
 - ☐ opracowuje kolejne etapy swojej gry,
 - ☐ określa położenie elementów na ekranie, wykorzystując układ współrzędnych,
 - ☐ sprawdza, czy zbudowane skrypty działają zgodnie z oczekiwaniami, poprawia ewentualne błędy,
 - ☐ objaśnia zasadę działania zbudowanych skryptów,
 - ☐ tworzy prezentacje multimedialne,
 - ☐ dodaje nowe slajdy do prezentacji,
 - ☐ umieszcza na slajdach teksty, obrazy, dźwięki i filmy,
 - ☐ dodaje przejścia do slajdów,
 - ☐ dodaje animacje do elementów prezentacji,
 - ☐ przygotowuje proste animacje przedstawiające ruch postaci,
 - ☐ tworzy własne postaci i wykorzystuje je w animacjach,
 - ☐ prezentuje krótkie historie w animacjach,
 - ☐ zapisuje efekty pracy w wyznaczonym miejscu,
 - ☐ porządkuje zasoby w komputerze lub w 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,
 - ☐ wyszukuje w internecie obrazy i wykorzystuje je w swoich projektach,
 - ☐ porządkuje na dysku twardym komputera obrazy pobrane z internetu,
 - ☐ zapisuje tworzone projekty w różnych formatach.
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.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczniów:
- ☐ przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,
 - ☐ stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
 - ☐ przestrzega praw autorskich, wykorzystując materiały pobrane z internetu.

Wymagania na poszczególne oceny

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na stopień **poprzedni**.

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.

Ocena				
Stopień dopuszczający Uczeń:	Stopień dostateczny Uczeń:	Stopień dobry Uczeń:	Stopień bardzo dobry Uczeń:	
- zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym, - zmienia wielkość czcionki w dokumencie tekstowym, - określa elementy, z których składa się tabela, - wstawia do dokumentu tekstowego tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy, - zmienia tło strony w dokumencie tekstowym, - dodaje do dokumentu tekstowego obraz z pliku, - wstawia kształty do dokumentu tekstowego, - ustala cel wyznaczonego zadania w prostym ujęciu algorytmicznym, - wczytuje do gry tworzonej w Scratchu gotowe tło z pliku, - dodaje postać z biblioteki do projektu tworzonego w Scratchu, - buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie,	- ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu, - zmienia kolor tekstu, - wyrównuje akapit na różne sposoby, - umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go, - w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze, - ustawia styl tabeli, korzystając z szablonów dostępnych w programie Word, - dodaje obramowanie strony, - zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego, - zbiera dane niezbędne do osiągnięcia celu, - osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu w sposób algorytmiczny, - samodzielnie rysuje tło dla gry tworzonej w Scratchu,	- wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu, - podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter, - sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia, - zmienia w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego kolor cieniowania komórek oraz ich obramowania, - formatuje tekst w komórkach tabeli, - zmienia wypełnienie i obramowanie kształtu wstawionego do dokumentu tekstowego, - zmienia obramowanie i wypełnienie obiektu WordArt, - analizuje problem i przedstawia różne sposoby jego rozwiązania, - wybiera najlepszy sposób rozwiązania problemu, - buduje w Scratchu skrypty do przesuwania duszka za pomocą	- formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu, - używa w programie Word opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu, - tworzy wcięcia akapitowe, - korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli wstawionych do dokumentu tekstowego, - korzysta z narzędzi na karcie Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów wstawionych do dokumentu tekstowego, - w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy, - dodaje drugi poziom do tworzonej siebie gry w Scratchu, - używa zmiennych podczas programowania, - buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne,	

• korzysta z bloków z kategorii Pisak do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka, • dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej, • wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie, • wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcie z dysku, • tworzy prostą prezentację multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia, • dodaje do prezentacji muzykę z pliku, • dodaje do prezentacji film z pliku, • podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z internetu, • omawia budowę okna programu Pivot Animator, • tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek, • uruchamia edytor postaci, • współpracuje w grupie podczas pracy nad wspólnymi projektami.	• ustala miejsce obiektu na scenie, korzystając z układu współrzędnych, • w budowanych skryptach zmienia grubość, kolor i odcień pisaka, • wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów, • zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu, • dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej, • zmienia układ obrazów w obiekcie Album fotograficzny w prezentacji multimedialnej, • dodaje do prezentacji obiekt WordArt, • dodaje przejścia między slajdami, • dodaje animację do elementów prezentacji multimedialnej, • ustawia odtwarzanie na wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji, • ustawia odtwarzanie w pętli muzyki wstawionej do prezentacji, • zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na Automatycznie lub Po kliknięciu, • dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe, • dodaje tło do animacji tworzonej w programie Pivot Animator, • tworzy nowe postaci w edytorze dostępnym w programie Pivot Animator	• klawiszy, • buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat, • dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie, • podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji, • formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie Formatowanie, • określa czas trwania przejścia slajdu, • określa czas trwania animacji na slajdach, • zapisuje prezentację multimedialną jako plik video, • zmienia wygląd dodatkowych elementów wstawionych do prezentacji, • w programie Pivot Animator tworzy animację składającą się z większej liczby klatek i przedstawiającą postać podczas konkretnej czynności, • modyfikuje postać dodaną do projektu, • wykonuje rek wizyty dla postaci wstawionych do animacji.	• dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne, • umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej, • dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej, • korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint, • korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint, • zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przedstawianej w prezentacji, • tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, tworząc dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących, • tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci.
--	--	---	---

	i dodaje je do swoich animacji.		
--	---------------------------------	--	--