Przedmiotowy system oceniania – klasa 4 (propozycja)

Przedmiotowy system oceniania (PSO) to podstawowe zasady wewnątrzszkolnego oceniania uczniów z danego przedmiotu. Powinien być zgodny z podstawą programową oraz wewnątrzszkolnym systemem oceniania (WSO). Prezentowany materiał może posłużyć jako pomoc w opracowaniu własnych systemów, zgodnych z wytycznymi obowiązującymi w szkole.

# 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).

* 1. 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.
  2. Oceny są jawne dla ucznia i jego rodziców (opiekunów prawnych).
  3. Na wniosek ucznia lub jego rodziców (opiekunów prawnych) nauczyciel uzasadnia ocenę w sposób określony w statucie szkoły.
  4. Na wniosek ucznia lub jego rodziców (opiekunów prawnych) sprawdzone i ocenione pisemne prace kontrolne są udostępniane do wglądu uczniowi lub jego rodzicom (opiekunom prawnym).
  5. Szczegółowe warunki i sposób oceniania wewnątrzszkolnego określa statut szkoły.

# Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

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

* 1. **Sprawdziany** mogą wymagać zapisania odpowiedzi na wydrukowanym arkuszu lub sprawdzać 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 (jeśli WSO nie reguluje tego inaczej).
     + 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 WSO.
     + 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 WSO.
     + 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.
  1. **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.
  2. **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.
  3. **Szczególne osiągnięcia** uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych

(szkolnych i międzyszkolnych), są oceniane zgodnie z zasadami zapisanymi w WSO.

# 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 odwoływania od wystawionej oceny klasyfikacyjnej.
  1. 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 WSO.

# Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

* 1. Sprawdziany są obowiązkowe. Oceny ze sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać raz w semestrze, 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 (także online).

* 1. W przypadku ponad 50% nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach, które uniemożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny semestralnej lub końcowej, należy stosować przepisy WSO.
  2. Sposób poprawiania klasyfikacyjnej oceny semestralnej lub rocznej regulują przepisy WSO i rozporządzenia MEN.

# Zasady badania wyników nauczania

* 1. Badanie wyników nauczania ma na celu diagnozowanie efektów kształcenia.
  2. Badanie to odbywa się w trzech etapach:
     + diagnozy wstępnej,
     + diagnozy na zakończenie I semestru nauki,
     + diagnozy na koniec roku szkolnego.
  3. Oceny uzyskane przez uczniów podczas tych diagnoz nie mają wpływu na oceny

semestralną i roczną.

# 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, edytuje i formatuje dokumenty w chmurze,
     + udostępnia dokumenty zapisane w chmurze,
     + 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 obrazy do dokumentu,
    - wstawia do dokumentu tekstowego obiekty WordArt,
    - zapisuje efekty pracy w wyznaczonym miejscu,
    - porządkuje zasoby w komputerze lub innych urządzeniach.
  1. 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 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,
     + wyjaśnia, jak działa poczta elektroniczna,
     + omawia interfejs konta pocztowego,
     + wysyła wiadomości za pomocą poczty elektronicznej,
     + korzysta z komunikatorów internetowych,
     + pracuje z innymi osobami w tym samym czasie nad dokumentem w chmurze,
     + wykorzystuje program do pracy zespołowej, np. Microsoft Teams,
     + wspólnie z innymi osobami z zespołu edytuje dokumenty w tym samym czasie, korzystając z możliwości programu do pracy zespołowej, np. Microsoft Teams.
  2. 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,
     + przestrzega zasad netykiety, komunikując się z innymi osobami za pomocą

internetu,

* + - udostępnia dokumenty i foldery zgromadzone w chmurze internetowej,
    - współpracuje z innymi osobami, edytując dokumenty w chmurze internetowej,
    - 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.
  1. 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 na poszczególne oceny

Wymagania na każdy stopień wyższy niż **dopuszczający** obejmują również wymagania na wszystkie stopnie niższe.

**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:** |
| * wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej * stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze * określa, za co może uzyskać daną ocenę; wymienia możliwości poprawy oceny niedostatecznej oraz zasady pracy na informatyce * wyjaśnia, czym jest komputer * wymienia elementy wchodzące   w skład zestawu komputerowego   * podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera * określa, jaki system operacyjny jest   zainstalowany na szkolnym i domowym komputerze   * odróżnia plik od folderu * wyjaśnia, czym jest internet * wymienia przykłady zagrożeń, czyhających na użytkowników sieci * podaje zasady bezpiecznego korzystania z internetu * wymienia osoby i instytucje, do których może zwrócić się o pomoc w przypadku poczucia zagrożenia | * wymienia trzy spośród elementów,   z których jest zbudowany komputer   * wyjaśnia pojęcia: urządzenie wejścia   i urządzenie wyjścia   * wymienia po jednym urządzeniu wejścia i wyjścia * podaje przykłady zawodów, w których potrzebna jest umiejętność pracy na komputerze * wyjaśnia pojęcia: program   komputerowy i system operacyjny   * rozróżnia elementy wchodzące w skład   nazwy pliku   * z pomocą nauczyciela tworzy folder   i porządkuje jego zawartość   * wymienia zastosowania internetu * stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu * odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki   internetowej   * wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku * wyjaśnia, czym są prawa autorskie * przestrzega zasad wykorzystywania   materiałów znalezionych w internecie, | * wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer * wymienia po trzy urządzenia wejścia   i wyjścia   * wymienia nazwy trzech systemów   operacyjnych   * wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych * wyjaśnia różnice między plikiem   i folderem   * rozpoznaje typy plików na podstawie ich rozszerzeń * samodzielnie porządkuje zawartość   folderu   * omawia korzyści i zagrożenia związane z poszczególnymi sposobami wykorzystania internetu * wymienia nazwy przynajmniej dwóch przeglądarek i dwóch wyszukiwarek internetowych * formułuje odpowiednie zapytania   w wyszukiwarce internetowej oraz  wybiera treści z otrzymanych wyników   * korzysta z internetowego tłumacza | * wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer * klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera lub wyprowadzające dane z komputera * wskazuje przynajmniej trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki * dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi * wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek zapisuje adresy   e-mail na swoim koncie pocztowym   * wysyła wiadomość e-mail   z załącznikami   * opisuje wady i zalety komunikacji internetowej oraz porównuje komunikację internetową z rozmową na żywo * tworzy rysunek statku ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły * wykonuje grafikę ze starannością   i dbałością o detale |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| * wyjaśnia, do czego służą przeglądarka internetowa i wyszukiwarka internetowa * podaje przykład wyszukiwarki   i przykład przeglądarki internetowej   * wyjaśnia, czym jest netykieta * wysyła wiadomość za pośrednictwem   poczty elektronicznej   * wykorzystuje program do współpracy zdalnej, na przykład Microsoft Teams, do komunikacji ze znajomymi * przesyła plik do usługi w chmurze, na przykład OneDrive, i pobiera zapisany w niej plik na swój komputer * tworzy nowe pliki i foldery w chmurze * ustawia wymiary obrazu * tworzy prosty rysunek statku bez   wykorzystania kształtu **Krzywa**   * tworzy tło obrazu * z pomocą nauczyciela wkleja statki na   obraz i zmienia ich wielkość   * dodaje tytuł plakatu * wkleja zdjęcia do obrazu   z wykorzystaniem narzędzia **Wklej z**   * buduje prosty skrypt określający ruch   duszka po scenie   * uruchamia skrypty zbudowane w programie oraz zatrzymuje ich działanie * buduje prosty skrypt określający sterowanie duszkiem za pomocą klawiatury * usuwa duszki z projektu * buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb | * podaje przykłady zastosowań konta   pocztowego   * przestrzega netykiety w komunikacji za pomocą poczty elektronicznej * wyjaśnia, jakie cechy powinno mieć hasło dostępu do konta pocztowego * omawia zasady współpracy w sieci * edytuje dokumenty zapisane   w chmurze, na przykład w usłudze  OneDrive,   * pracuje w tym samym czasie z innymi osobami nad tym samym dokumentem * używa klawisza **Shift** podczas rysowania   pionowych i poziomych odcinków   * tworzy kopię obiektu z użyciem   klawisza **Ctrl**   * tworzy obiekty z wykorzystaniem **Kształtów**, dobierając kolory oraz wygląd konturu i wypełnienia * używa klawisza **Shift** podczas rysowania   koła   * pracuje w dwóch oknach programu   Paint   * dopasowuje wielkość zdjęć do wielkości   obrazu   * rozmieszcza elementy na plakacie * wstawia podpisy do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki * zmienia tło sceny * zmienia wygląd i nazwę postaci * zmienia wielkość duszków * dostosowuje tło sceny do tematyki gry * używa narzędzia **Tekst** do wykonania   tła z instrukcją gry   * tworzy zmienne i ustawia ich wartości | * kopiuje ilustrację ze strony internetowej, a następnie wkleja ją do dokumentu * wysyła wiadomość do więcej niż   jednego odbiorcy   * wykorzystuje pola **Do wiadomości** oraz   **Ukryte do wiadomości**   * wykorzystuje narzędzia dostępne w chmurze do gromadzenia materiałów oraz zespołowego wykonywania zadań * porządkuje pliki i foldery zapisane w chmurze * tworzy rysunek statku z wielokrotnym   wykorzystaniem kształtu **Krzywa**   * stosuje opcje obracania obiektu * tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca * sprawnie przełącza się między   otwartymi oknami   * wkleja na obraz obiekty skopiowane z innych plików * dopasowuje wielkość wstawionych obiektów do tworzonej kompozycji * stosuje opcje obracania obiektu * usuwa zdjęcia i tekst z obrazu * stosuje narzędzie **Selektor kolorów** * stosuje blok powodujący powtarzanie poleceń * określa za pomocą bloku z napisem   „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku   * stosuje bloki powodujące obrót duszka * stosuje blok, przy pomocy którego można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń umieszczonych w jego wnętrzu | * tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym * dodaje do tytułu efekt cienia liter * dodaje nowe duszki do projektu * używa bloków określających styl obrotu   duszka   * łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści * objaśnia poszczególne etapy tworzenia   skryptu   * tworzy poprawnie sformatowane teksty * ustawia odstępy między akapitami   i interlinię   * tworzy menu z zastosowaniem różnych   opcji formatowania tekstu |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| * stosuje podstawowe opcje   formatowania dostępne w edytorze tekstu   * zapisuje menu w dokumencie tekstowym * współpracuje w grupie przy rozwiązywaniu zadań | * wyjaśnia pojęcia: akapit, wcięcie akapitowe, interlinia, formatowanie tekstu, miękki enter, twarda spacja * pisze krótką notatkę i formatuje ją, używając podstawowych opcji edytora tekstu * wymienia i stosuje opcje wyrównywania tekstu względem marginesów * wstawia obiekt **WordArt** | * stosuje bloki powodujące ukrycie   i pokazanie duszka   * ustawia w skrypcie ruch duszka wstecz * określa w skrypcie losowanie wartości   zmiennych   * określa w skrypcie wyświetlenie na scenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi * stosuje blok z napisami „jeżeli”, „to”   i „w przeciwnym razie”   * wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów * stosuje opcję **Pokaż wszystko**, aby   sprawdzić poprawność formatowania   * formatuje obiekt **WordArt** |  |