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 orazwybiera 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 usłudzeOneDrive,* 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**
 |  |