

**PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z INFORMATYKI  
W KLASACH IV- VIII**  
**w Szkole Podstawowej nr 3 im. ks. kard. Stefana Wyszyńskiego  
w Leżajsku**

**Ocenianie ma na celu:**

- poinformowanie ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych i postępach w tym zakresie,
- pomoc uczniowi w samodzielnym planowaniu własnego rozwoju,
- motywowanie ucznia do dalszej pracy,
- dostarczenie rodzicom (prawnym opiekunom) i nauczycielom informacji o postępach, trudnościach i specjalnych uzdolnieniach ucznia,
- umożliwienie nauczycielom doskonalenia organizacji i metod pracy dydaktyczno - wychowawczej.

Ocenianie ucznia w procesie kształcenia informatyki powinno wiązać się z szukaniem odpowiedzi na pytanie, w jakim stopniu w obrębie danego konkretnego zagadnienia programowego uczeń:

1. rozumie pojęcia z nim związane, potrafi podać dla nich przykłady i kontrprzykłady, zna definicje, potrafi uczestniczyć w klasyfikowaniu i definiowaniu pojęć;
2. zna podstawowe algorytmy postępowania przy rozwiązywaniu standardowych problemów;
3. umie rozwiązywać problemy o wyższym stopniu trudności;
4. opanował materiał nauczania z danego semestru, czy roku;
5. aktywnie uczestniczy w zajęciach;
6. uczestniczy w pracy pozalekcyjnej, konkursach, olimpiadach;
7. umie posługiwać się językiem informatyki, umie stosować swoje wiadomości i umiejętności z informatyki w rozwiązywaniu problemów z innych dziedzin.

Przedmiotem oceny są:

- wiedza i umiejętności, oraz wykorzystywanie własnych możliwości;
- wiadomości i umiejętności ucznia wynikające z podstawy programowej nauczania informatyki, oraz wymagań programu nauczania;
- wiadomości i umiejętności jakie nabył uczeń w trakcie samodzielnej działalności informatycznej poza szkołą;

- wysiłek wkładany przez ucznia;
- aktywność i systematyczność;
- samodzielne prace ucznia – prace domowe, referaty, prezentacje itp.;
- umiejętność pracy w zespole.

### **I. Cele edukacyjne:**

Rozwijanie zainteresowań technikami informatycznymi. Kształtowanie umiejętności wykorzystywania poznanych wiadomości i umiejętności informatycznych w życiu codziennym i przyszłej pracy zawodowej. Wyrobienie nawyków stosowania programów multimedialnych oraz Internetu do pogłębiania wiedzy z różnych dziedzin nauki i rozwoju osobistego ucznia. Umiejętne współdziałanie w zespole. Integrowanie wiedzy informatycznej z innymi przedmiotami. Kształtowanie zasad ergonomicznej pracy przy komputerze.

### **II. Obszary podlegające ocenie:**

Badanie kompetencji ucznia z informatyki odbywa się przy komputerze, dlatego każdy sprawdzian lub test planowany jest jako praktyczny – uczeń wykonuje zadania korzystając z komputera i odpowiedniego oprogramowania; forma zadań nie odbiega od ćwiczeń, które uczniowie wykonują na zajęciach. Sprawdzanie umiejętności dotyczy:

- Rozwiązywania problemów za pomocą komputera,
- Łączenia umiejętności praktycznych z wiedzą teoretyczną oraz znajomości podstawowych metod pracy na komputerze,
- Znajomości wspólnych dla różnych programów mechanizmów i podstawowych pojęć i metod informatyki,
- Aktywności na lekcjach,
- Praca twórcza wykraczająca poza zakres programowy (praca własna),
- Udział w konkursach,

### **III. Ocenie podlegają**

#### **1. Praca na lekcji**

- Ćwiczenia praktyczne,
- Odpowiedzi ustne
- Aktywność, systematyczność oraz jakość pracy
- Współpraca w grupie,
- Stosowanie zasad bezpieczeństwa i właściwej organizacji pracy oraz higieny na stanowisku komputerowym,

- Zainteresowanie tematem lekcji,
- Przygotowanie dodatkowych materiałów do lekcji.

2. Uczniowie są zapoznawani z wymaganiami programowymi na poszczególne oceny.

Prace pisemne oceniane są za pomocą systemu punktowego. Stosuje się następujący sposób przeliczania punktów na ocenę szkolną:

- 1) poniżej 30% możliwych do uzyskania punktów – niedostateczny,
- 2) 30% - 49% – dopuszczający,
- 3) 50% - 74% – dostateczny,
- 4) 75% - 89% – dobry,
- 5) 90% - 99% – bardzo dobry,
- 6) 100% i/lub zadanie dodatkowe (do decyzji nauczyciela) – celujący.

Przy ocenianiu pisemnych prac kontrolnych uczniów, którym obniżono wymagania nauczyciel stosuje następujące przeliczania punktów na ocenę:

- 1) poniżej 19% możliwych do uzyskania punktów – niedostateczny,
- 2) 20% - 39% – dopuszczający,
- 3) 40% - 54% – dostateczny,
- 4) 55% - 70% – dobry,
- 5) 71% - 89% – bardzo dobry,
- 6) 90% - 100% – celujący.

Sprawdziany zapowiadane są z tygodniowym wyprzedzeniem.

3. Kartkówki.

4. Prace podejmowane z własnej inicjatywy.

5. Udział w konkursach i olimpiadach.

W przypadku nieobecności ucznia ma obowiązek zaliczenia zadania w terminie dwóch tygodni od momentu przyjścia do szkoły. W przypadku stwierdzenia, że uczeń unika zajęć nauczyciel może wstawić za brak zaliczenia ocenę niedostateczną.

Uczeń ma prawo poprawić każdą niekorzystną dla siebie ocenę w terminie dwóch tygodni (do dziennika wpisujemy ocenę wyższą).

#### **IV. Tryb oceniania:**

Rok szkolny dzieli się na dwa semestry. Oceny bieżące, śródsesemestralne, śródroczne i oceny klasyfikacyjne roczne wystawiane są wg skali 1 – 6. Wszystkie oceny są jawne.

**Oceny cząstkowe mają różną wagę, a w związku z tym ocena semestralna lub roczna nie musi być średnią otrzymanych ocen.**

Ogólne wymagania na poszczególne oceny:

Ocenę celującą (6) otrzymuje uczeń który:

posiada szeroką wiedzę informatyczną i stosuje ją w praktyce, umie samodzielnie zdobywać wiedzę z różnych mediów, biegle posługuje się terminologią informatyczną wykazuje inicjatywę rozwiązywania konkretnych problemów w czasie lekcji i pracy pozalekcyjnej, wykonuje z własnej inicjatywy dodatkowe prace, bierze udział w konkursach, wykonuje prace na rzecz szkoły i pracowni.

Ocenę bardzo dobrą (5) otrzymuje uczeń który:

bardzo dobrze opanował umiejętności i wiedzę z zakresu materiału programowego, bardzo dobrze i poprawnie posługuje się terminologią informatyczną, bardzo dobrze i bezpiecznie obsługuje komputer, samodzielnie rozwiązuje problemy wynikające w trakcie wykonywania zadań programowych, biegle pracuje w kilku aplikacjach jednocześnie.

Ocenę dobrą (4) otrzymuje uczeń który:

dobrze opanował umiejętności i wiedzę z zakresu materiału programowego, posługuje się terminologią informatyczną, poprawnie i bezpiecznie obsługuje komputer, z pomocą nauczyciela rozwiązuje problemy wynikające w trakcie wykonywania zadań programowych, pracuje w kilku aplikacjach jednocześnie.

Ocenę dostateczną (3) otrzymuje uczeń który:

w sposób zadawalający opanował umiejętności i wiedzę z zakresu materiału programowego, zna terminologią informatyczną, ale ma trudności z jej zastosowaniem, poprawnie i bezpiecznie obsługuje komputerem, nie potrafi rozwiązać problemów wynikających w trakcie wykonywania zadań programowych, nawet z pomocą nauczyciela, poprawnie pracuje tylko w jednej aplikacji jednocześnie.

Ocenę dopuszczającą (2) otrzymuje uczeń który: częściowo opanował umiejętności i wiedzę z zakresu materiału programowego, częściowo zna terminologią informatyczną, ale nie potrafi jej zastosować, bezpiecznie obsługuje komputer, zadaną pracę wykonuje z pomocą nauczyciela, ma problemy przy pracy w najprostszych aplikacjach, poprawnie uruchamia komputer i zamyka system, poprawnie uruchamia i zamyka proste aplikacje. Nauczyciel obniża wymagania w zakresie wiedzy i umiejętności w stosunku do ucznia, u którego stwierdzono deficyty rozwojowe i choroby uniemożliwiające sprostanie wymaganiom programu, potwierdzone orzeczeniem Poradni Psychologiczno-Pedagogicznej, lub opinii lekarza specjalisty.

Szczegółowe wymagania na poszczególne stopnie szkolne z informatyki w klasie VII - VIII.				
Poziom wymagań				
Ocena dopuszczająca	Ocena dostateczna	Ocena dobra	Ocena bardzo dobra	Ocena celująca
<ul style="list-style-type: none"> <li>- identyfikuje elementy podstawowego zestawu komputerowego</li> <li>- wyjaśnia, czym jest system operacyjny</li> <li>- wyjaśnia, czym jest złośliwe oprogramowanie</li> <li>- tworzy nowy dokument w programie GIMP</li> <li>- otwiera obraz ze wskazanego pliku</li> <li>- tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP zaznacza, kopiuje i wkleja fragmenty obrazu</li> <li>- przestrzega netykiety w trakcie komunikacji przez sieć i internet</li> <li>- wyjaśnia, czym jest algo-rytm. wyjaśnia, czym jest programowanie</li> <li>- buduje proste skrypty w języku Scratch lub(Baltie)</li> <li>- pisze tekst w edytorze tekstu.</li> <li>- zna rodzaje słowników w edytorze tekstu.</li> <li>- wstawia obraz do dokumentu tekstowego</li> <li>- wykonuje operacje na fragmentach tekstu.</li> <li>- wykonuje zrzut ekranu i wstawia go do dokumentu</li> <li>- korzysta z domyślnego tabulatora edytorze tek-stu. wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę</li> <li>- wstawia do dokumentu tekstowego prostą tabelę</li> <li>- wstawia nagłówek i stopkę do dokumentu tekstowego</li> <li>- dzieli cały tekst na kolumny</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- wymienia cztery dziedziny, w których wykorzystuje się komputery</li> <li>- wymienia trzy popularne systemy operacyjne dla komputerów.</li> <li>- kopiuje, przenosi oraz usuwa pliki i foldery, wykorzystując metodę „przeciągnij i upuść”</li> <li>- zmienia ustawienia narzędzi programu GIMP. wymienia etapy skanowania i drukowania obrazu</li> <li>- tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP lub (Baltie)</li> <li>- tworzy proste animacje w programie GIMP lub (Baltie)</li> <li>- omawia budowę prostej sieci komputerowej</li> <li>- dodaje załączniki do wiadomości elektronicznych</li> <li>- opisuje algorytm w postaci listy kroków</li> <li>- tłumaczy, czym jest środowisko programistyczne</li> <li>- stosuje powtarzanie pole-ceń (iterację) w budowanych skryptach.</li> <li>- dodaje nowe duszki w programie Scratch lub Baltie</li> <li>- stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu.</li> <li>- korzysta ze słowników w edytorze tekstu</li> <li>- stosuje różne sposoby otaczania obrazów tekstem</li> <li>- modyfikuje obraz osadzony w dokumencie tekstowym</li> <li>- wstawia do dokumentu tekstowego równania o średnim stopniu trudności</li> <li>- stosuje spację nierozdzielającą.</li> <li>- stosuje różne formaty numeracji i wypunktowania we wstawianych listach</li> <li>- przygotowuje kostorys w edytorze tekstu.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- opisuje rodzaje pamięci masowej</li> <li>- przestrzega zasad etycznych podczas pracy z komputerem</li> <li>- sprawdza, ile miejsca na dysku zajmują pliki i foldery</li> <li>- tworzy w programie GIMP lub(Baltie) kompozycje z figur geometrycznych</li> <li>- korzysta z podglądu wy-druku dokumentu</li> <li>- używa narzędzi selekcji dostępnych w programie GIMP lub(Baltie)</li> <li>- zmienia kolejność warstw obrazu w programie GIMP lub(Baltie)</li> <li>- kopiuje teksty znalezione w internecie i wkleja do innych programów komputerowych</li> <li>- korzysta z komunikatorów internetowych do porozumiewania się ze znajomymi</li> <li>- opisuje algorytm w postaci schematu blokowego</li> <li>- stosuje podprogramy w budowanych algorytmach</li> <li>- używa zmiennych w skryptach budowanych w języku Scratch lub Baltie</li> <li>- wykonuje pętle powtórzeniowe (iteracyjne) w skryptach budowanych w języku Scratch lub Baltie</li> <li>- kopiuje parametry formatowania tekstu</li> <li>- formatuje komórki tabeli</li> <li>- modyfikuje nagłówki dokumentu tekstowego</li> <li>- opracowuje projekt graficzny gazetki</li> <li>- łączy ze sobą kilka dokumentów</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- samodzielnie instaluje programy komputerowe</li> <li>- zabezpiecza komputer przed zagrożeniami innymi niż wirusy komputerowe</li> <li>- wyjaśnia, czym jest ścieżka dostępu do pliku</li> <li>- poprawia jakość zdjęcia</li> <li>- łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP lub(Baltie)</li> <li>- korzysta z przekształceń obrazu w programie GIMP</li> <li>- dopasowuje przeglądarkę internetową do swoich potrzeb</li> <li>- korzysta z chmury obliczeniowej podczas tworzenia projektów grupowych</li> <li>- samodzielnie buduje złożone schematy blokowe</li> <li>- konstruuje procedury z parametrami w języku Scratch lub(Baltie)</li> <li>- dodaje do gry tworzonej w języku Scratch lub(Baltie) nowe (trudniejsze) poziomy</li> <li>- zna i charakteryzuje wszystkie układy obrazu względem tekstu</li> <li>- grupuje obiekty w edytorze tekstu</li> <li>- formatuje zrzut ekranu wstawiony do dokumentu tekstowego</li> <li>- stosuje tabulatory specjalne</li> <li>- wyjaśnia, na czym polega podział dokumentu na sekcje</li> <li>- zapisuje dokument tekstowy w formacie pdf</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- zamienia liczby z systemu dziesiętnego na dwójkowy i odwrotnie</li> <li>- wymienia i opisuje mniej popularne systemy operacyjne</li> <li>- ustawia automatyczne tworzenie kopii bezpieczeństwa danych według harmonogramu</li> <li>- samodzielnie wyszukuje narzędzia programu graficznego i odpowiednio ich używa</li> <li>- samodzielnie wykorzystuje możliwości warstw podczas tworzenia rysunków</li> <li>- tworzy animacje i fotomontaże według własnego pomysłu</li> <li>- wykorzystuje podczas pracy zaawansowane możliwości przeglądarek internetowych (tłumacz, kalkulator, przelicznik miar i walut)</li> <li>- wymienia i opisuje inne sposoby reprezentowania algorytmów (np. drzewo algorytmiczne)</li> <li>- zamienia algorytm na kod źródłowy w dowolnym języku programowania</li> <li>- buduje w języku Scratch lub Baltie grę wg samodzielnie wymyślonego scenariusza i ustalonych przez siebie zasad</li> <li>- formatuje tekst w sposób estetyczny według własnego pomysłu</li> <li>- samodzielnie zapisuje dowolnie skomplikowane równania z wykorzystaniem edytora równań</li> <li>- samodzielnie definiuje nowe formaty numeracji w listach</li> <li>- samodzielnie przygotowuje zaawansowane projekty w edytorze tekstowym.</li> </ul>