

Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

Ocenie podlegają: prace klasowe (sprawdziany), testy online, kartkówki, ćwiczenia praktyczne, odpowiedzi ustne, praca ucznia na lekcji, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.

Prace klasowe (sprawdziany) są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia.

- Pracę klasową planuje się na zakończenie działu, który obejmuje treści teoretyczne.
- Uczeń jest informowany o planowanej pracy klasowej z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem
- Przed pracą klasową nauczyciel podaje jej zakres programowy.
- Pracę klasową może poprzedzać lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu.
- Praca klasowa umożliwia sprawdzenie wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych, od koniecznego do wykraczającego.
- Zadania z pracy klasowej są przez nauczyciela omawiane i poprawiane po oddaniu prac.

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.

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.

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.

Aktywność i praca ucznia na lekcji są oceniane, zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów.

- 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.

Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

- Sprawdziany teoretyczne lub sprawdziany praktycznych umiejętności pracy na komputerze są obowiązkowe. Oceny z tych sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać raz w semestrze, po terminie nie dłuższym niż dwa tygodnie od momentu wpisania oceny do dziennika.
- Nauczyciel informuje ucznia o otrzymanej ocenie z bieżącej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.
- Rodzice/opiekunowie prawni mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępach w pracy ucznia podczas indywidualnych kontaktów z nauczycielem np. poprzez dziennik elektroniczny.
- 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). Czas w jakim powinien to zrobić wynosi 2 tygodnie od momentu powrotu do szkoły. W przypadku gdy uczeń nie uzupełni brakujących ocen – nauczyciel uwzględnia ten fakt przy wystawianiu oceny na I półrocze oraz oceny końcowo rocznej.

- W przypadku ponad 50% nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach lub tylko jednej oceny częściowej, które uniemożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny semestralnej lub końcowej, uczeń może być nieklasyfikowany.

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.
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,
 - 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.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczniów:
- 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.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczniów:
- 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 konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.

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
- 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
- stosuje podstawowe opcje formatowania dostępne w edytorze tekstu
- zapisuje menu w dokumencie tekstowym
- współpracuje w grupie przy rozwiązywaniu zadań.

Wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie dalszej nauki.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych):

- 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,
- 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

- 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**

Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych i podstawowych):

- 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
- 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
- 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**

Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych, podstawowych i rozszerzających):

- 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
- 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

Wymagania na ocenę celującą obejmują stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych. Ponadto uczeń bierze udział w konkursach przedmiotowych reprezentując szkołę, np. informatyczne, konkursy fotograficzne, osiąga w nich wysokie wyniki.

Dostosowanie wymagań

U uczniów ze szczególnymi trudnościami w przyswajaniu wiadomości i opanowywaniu umiejętności praktycznych z przedmiotu obniża się poziom wymagań stosownie do ich możliwości.

Ustalanie przewidywanej śródrocznej i rocznej oceny klasyfikacyjnej

1. Przy wystawianiu oceny śródrocznej (rocznej) nauczyciel uwzględnia postępy ucznia.
2. Oceny śródroczna i roczna z informatyki nie mają wpływu na ocenę klasyfikacyjną z zachowania.
3. Ocena śródroczna jest ustalona ze wszystkich ocen cząstkowych z pierwszego półrocza, natomiast przy ustalaniu oceny rocznej bierze się pod uwagę ocenę śródroczną oraz wszystkie oceny cząstkowe uzyskane przez ucznia w drugim półroczu.

Ocena śródroczna i roczna nie jest średnią arytmetyczną ocen bieżących.