

Zasady i wymagania oceniania z informatyki w klasie 4

I. 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,
 - pomagać uczniowi przy samodzielnym planowaniu jego rozwoju,
 - motywować ucznia do dalszych postępów w nauce,
 - dostarczać rodzicom/opiekunom prawnym informacji o postępach, trudnościach w nauce oraz specjalnych zdolnościach ucznia.
3. Oceny są jawne dla ucznia i jego rodziców/opiekunów prawnych.
4. Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych nauczyciel uzasadnia ustaloną ocenę w sposób określony w statucie szkoły.
5. Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych sprawdzone i ocenione prace kontrolne są udostępniane do wglądu uczniowi lub jego rodzicom/opiekunom prawnym.
6. Szczegółowe warunki i sposób wewnątrzszkolnego oceniania określa statut szkoły.

II. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

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

1. **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,
 - indywidualne rozwiązania zastosowane przez ucznia,
 - staranność i estetykę.
2. **Sprawdziany** są przeprowadzane w formie pisemnej i praktycznej, a ich celem jest sprawdzenie wiedzy i umiejętności ucznia.
 - Sprawdzian planuje się na zakończenie działu.
 - Uczeń jest informowany o planowanym sprawdzianie z co najmniej z 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.

- Kryteria oceniania sprawdzianu, jego poprawy oraz sposób przechowywania prac są zgodne z WSO.
 - Sprawdzian umożliwia sprawdzenie wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych, od koniecznych do wykraczających.
 - Zasady przeliczania oceny punktowej na stopień szkolny są zgodne z WSO.
 - Zadania ze sprawdzianu są przez nauczyciela omawiane po oddaniu prac.
3. **Kartkówki** są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiedzy 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.
4. **Odpowiedz ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie omawianego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:
- zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
 - właściwe posługiwanie się pojęciami,
 - zawartość merytoryczną wypowiedzi,
 - sposób formułowania wypowiedzi.
5. **Aktywność i praca ucznia** na lekcji są oceniane (jeśli WSO nie stanowi inaczej):
- uczeń może uzyskać ocenę pozytywną 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, inicjatywę przy rozwiązywaniu problemów, znalezienie nieszablonowych rozwiązań.
 - ocenę negatywną uczeń może uzyskać m.in. za niewykonanie ćwiczenia, brak plików potrzebnych do wykonania zadania.
6. **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.
7. Szczególne osiągnięcia uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych (szkolnych i międzyszkolnych), są oceniane zgodnie z zasadami zapisanymi w WSO.

8. **Praca niesamodzielna** podczas sprawdzianów, testów rozdziałowych, kartkówek czy odpowiedzi ustnych może być automatycznie oceniona na ocenę niedostateczną, bez możliwości poprawy.
9. **Skopiowanie cudzej własności**, jej części (plagiat pracy) i przedstawienie jej jako własnej skutkuje otrzymaniem oceny niedostatecznej bez możliwości jej poprawy.

10. Ocena uczniów z zaleceniami PPP

- a. Nauczyciel obniża wymagania w zakresie wiedzy i umiejętności w stosunku do ucznia, u którego stwierdzono deficyty rozwojowe i choroby uniemożliwiające sprostanie wymaganiom programowym, potwierdzone orzeczeniem Poradni Psychologiczno-pedagogicznej lub opinią lekarza – specjalisty.
- b. W ocenianiu uczniów z dysfunkcjami uwzględnione zostają zalecenia poradni:
 - wydłużenie czasu wykonywania ćwiczeń praktycznych,
 - możliwość rozbicia ćwiczeń złożonych na prostsze i ocenienie ich wykonania etapami,
 - branie pod uwagę poprawności merytorycznej wykonanego ćwiczenia, a nie jego walorów estetycznych,
 - możliwość (za zgodą ucznia) zamiany pracy pisemnej na odpowiedź ustną - sprawdziany lub karkówki,
 - podczas odpowiedzi ustnych zadawanie większej ilości prostych pytań zamiast jednego złożonego,
 - obniżenie wymagań dotyczących estetyki zeszytu przedmiotowego,
 - możliwość udzielenia pomocy w przygotowaniu pracy dodatkowej.

III. 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 na początku każdego roku szkolnego informują uczniów oraz ich rodziców/opiekunów prawnych o:
 - wymaganiach edukacyjnych, które trzeba spełnić, aby uzyskać poszczególne śródroczne i roczne oceny klasyfikacyjne,
 - sposobach sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów,
 - trybie odwołania się od wystawionej oceny klasyfikacyjnej.
3. Przy wystawianiu ocen śródrocznej lub rocznej nauczyciel bierze pod uwagę stopień opanowania wiadomości z poszczególnych działów tematycznych, oceniany na podstawie wymienionych w punkcie drugim różnych form sprawdzania wiedzy i umiejętności. Szczegółowe kryteria wystawiania oceny klasyfikacyjnej określa WSO.

IV. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen.

1. Sprawdziany teoretyczne lub sprawdziany praktycznych umiejętności są obowiązkowe. Oceny z tych sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem.
2. Ocen z kartkówek i odpowiedzi ustnych uczniowie mogą poprawiać po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem.

3. Nauczyciel informuje ucznia o ocenie z ostatniej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.
4. 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).
5. 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).
6. W przypadku ponad 50% nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach, które uniemożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny semestralnej lub końcowej, należy stosować przepisy WSO.
7. Sposób poprawiania klasyfikacyjnej oceny semestralnej lub rocznej regulują przepisy WSO i rozporządzenia MEN.

Wymagania edukacyjne

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.

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,

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.

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.

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,

Stopień dopuszczający Uczni:

- 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,

Stopień dostateczny Uczeń:

- 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,

Stopień dobry Uczeń:

- 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,

Stopień bardzo dobry Uczeń

- 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,

Stopień celujący Uczeń

- pracuje systematycznie, wykonuje wszystkie zadania samodzielnie, a także starannie i poprawnie pod względem merytorycznym,
- bierze udział w konkursach szkolnych i międzyszkolnych,
- opanował wymaganą wiedzę i umiejętności w stopniu bardzo dobrym,
- wykazuje się dużym zaangażowaniem na lekcji, a podczas pracy na komputerze przestrzega zasad BHP,
- samodzielnie i twórczo rozwija własne uzdolnienia – udziela się w pracach dodatkowych.