

Szkoła Podstawowa w Waksmundzie

Wymagania edukacyjne niezbędne do uzyskania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z **INFORMATYKI DLA KL. 4** szkoły podstawowej, warunki i tryb uzyskania wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej, warunki i tryb przekazywania rodzicom informacji o postępach i trudnościach ucznia w nauce i zachowaniu

Opracowano na podstawie programu: Program nauczania informatyki w szkole podstawowej Lubię to! Autor: Michał Kęska

I. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

Ocenie podlegają: sprawdziany, kartkówki, ćwiczenia praktyczne, odpowiedzi ustne, prace domowe, 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.
2. **Kartkówki** są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech).
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.
5. **Praca domowa** jest pisemną lub ustną formą ćwiczenia umiejętności i utrwalania wiadomości zdobytych przez ucznia podczas lekcji.
 - Pracę domową uczeń wykonuje na komputerze, w zeszycie lub w innej formie zleconej przez nauczyciela.
 - Przy wystawianiu oceny za pracę domową nauczyciel bierze pod uwagę samodzielność, poprawność i estetykę wykonania.
6. **Aktywność i praca ucznia na lekcji** są oceniane, zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów lub oceny.
7. **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.
8. **Szczególne osiągnięcia** uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych (szkolnych i międzyszkolnych).

II. 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).

W PRZYPADKU EDUKACJI ZDALNEJ:

Formami sprawdzania i monitorowania osiągnięć edukacyjnych uczniów są:

- zwrotne prace pisemne zadane przez nauczyciela do samodzielnego wykonania, w postaci skanów, zrzutów ekranu lub zdjęć plików tekstowych, np. uzupełnionych kart pracy, prac praktycznych oraz innej działalności;
- wypowiedzi uczniów, komentarze i głosy w dyskusji podczas zajęć głosowych lub głosowo-wizyjnych prowadzonych na platformie (innym komunikatorze) w czasie rzeczywistym;
- rozwiązywanie przez uczniów quizów, testów, diagramów, krzyżówek, tekstów z lukami i innych zadań interaktywnych;
- prezentacje multimedialne, projekty, albumy.

Głównym kryterium oceniania osiągnięć uczniów jest ich udział w zajęciach, rozumiany jako:

- systematyczne realizowanie zadań wyznaczonych przez nauczycieli;
- dotrzymanie ustalonych terminów;
- uczestniczenie w zajęciach online prowadzonych przez nauczycieli;
- własna aktywność i kreatywność uczniów
- Doceniane będą również inne formy aktywności uczniów wypracowane z nauczycielem w nauce na odległość np.: zaangażowanie w pracę, samodzielność w wykonywaniu zadań, ale także umiejętność współpracy z innymi uczniami.

Sposobami oceniania osiągnięć uczniów są:

- komentarze słowne (pisemne lub ustne), recenzje otrzymywanych prac (jako elementy oceniania kształtującego);
- skala ocen 1-6

Ocenę roczną wystawia się z uwzględnieniem:

- oceny uzyskanej na I półrocze;
- ocen bieżących uzyskanych w nauczaniu na odległość;

Uczeń i jego rodzice będą skutecznie informowani o ocenach bieżących zaraz po ich wystawieniu, za pomocą dziennika elektronicznego

III. Wymagania na poszczególne oceny

ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra
Dział 1. Trzy, dwa, jeden... start! Nieco wiści z krainy komputerów			
<ul style="list-style-type: none"> - 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 zajęciach komputerowych - wskazuje okres, w którym powstał pierwszy komputer - wyjaśnia, do czego był używany pierwszy komputer - 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów - 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 - różniczy elementy wchodzące w skład nazwy pliku - z pomocą nauczyciela tworzy folder i porządkuje jego zawartość 	<ul style="list-style-type: none"> - określa przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery - wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów - charakteryzuje nośniki danych i wypowiada się na temat ich pojemności - wyjaśnia przeznaczenie trzech spośród elementów, z których jest zbudowany komputer - wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia - wymienia nazwy przynajmniej trzech systemów operacyjnych - wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych - wyjaśnia różnice między plikiem i folderem - rozpoznaje znane typy plików na podstawie ich rozszerzeń - samodzielnie porządkuje zawartość folderu 	<ul style="list-style-type: none"> - wymienia etapy rozwoju maszyny liczącej i komputera - 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
Dział 2. Malowanie na ekranie. Nie tylko proste rysunki w programie MS Paint			
<ul style="list-style-type: none"> - ustawia wielkość obrazu - tworzy prosty rysunek statku bez wykorzystania kształtu Krzywa - tworzy proste 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 	<ul style="list-style-type: none"> - używa klawisza Shift podczas rys. pionowych i poziomych linii - tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl - rysuje 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 dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki 	<ul style="list-style-type: none"> - tworzy rysunek statku z wielokrotnym wykorzystaniem kształtu Krzywa - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - 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
Dział 3. Żeglowanie po oceanie informacji. Bezpieczne korzystanie z Internetu			
<ul style="list-style-type: none"> - wyjaśnia, czym jest Internet - wymienia zagrożenia czyhające 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 	<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - wymienia najważniejsze wydarzenia z historii Internetu - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - omawia kolejne wydarzenia z historii Internetu - dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi - wyszukuje informacje w Internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek
Dział 4. Z kotem za pan brat. Programujemy w Scratchu			
<ul style="list-style-type: none"> - 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 	<ul style="list-style-type: none"> - zmienia tło sceny - zmienia wygląd i nazwę postaci - zmienia wielkość duszków dostosowuje tło do tematyki gry - używa narzędzia Tekst do wykonania tła z instrukcją gry - tworzy zmienne i ustawia ich wartości 	<ul style="list-style-type: none"> - 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, na którym można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania 	<ul style="list-style-type: none"> - dodaje nowe duszki do projektu - używa bloków określających styl obrotu duszka - łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu

ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra
<ul style="list-style-type: none"> - usuwa duszki z projektu - buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb 		<ul style="list-style-type: none"> - poleceń umieszczonych w jego wnętrzu - określa za pomocą bloku z napisem „jeżeli” wykonanie części skryptu po spełnieniu danego warunku - stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka - ustawia w skrypcie wykonanie przez duszka kroków wstecz - określa w skrypcie losowanie wartości zmiennych - określa w skrypcie wyświetlenie działania z wartościami zmiennych oraz pola do wpisania odpowiedzi - stosuje blok określający instrukcję warunkową oraz blok powodujący powtarzanie poleceń 	<ul style="list-style-type: none"> - o dowolnej treści - objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu
Dział 5. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word			
<ul style="list-style-type: none"> - używa skrótów klawiszowych: kopiuje, wklej i zapisz - stosuje podczas pracy z dokumentem skróty klawiszowe podane w tabeli w karcie pracy - stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu dostępne w kartach - zapisuje menu w dokumencie tekstowym - tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie - w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań 	<ul style="list-style-type: none"> - wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe używane do formatowania tekstu - wyjaśnia pojęcia: akapit, 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 - używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie - stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu - w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań 	<ul style="list-style-type: none"> - wymienia i stosuje skróty klawiszowe dotyczące zaznaczania i usuwania tekstu - wymienia podstawowe zasady formatowania tekstu i stosuje je podczas sporządzania dokumentów - stosuje opcję Pokaż wszystko, aby sprawdzić poprawność formatowania - formatuje obiekt WordArt - tworzy nowy styl do formatowania tekstu - modyfikuje istniejący styl - definiuje listy wielopoziomowe - w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań 	<ul style="list-style-type: none"> - sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem - tworzy poprawnie sformatowane teksty - ustawia odstępy między akapitami i interlinię - tworzy menu z zastosowaniem różnych opcji formatowania tekstu - dobiera rodzaj listy do stworzonego dokumentu - w grupie tworzy karty do albumu na temat zainteresowań

Uwaga: Spełnienie wymagań z poziomu wyższego uwarunkowane jest spełnieniem wymagań niższych, co oznacza, że ubiegając się o kolejną, wyższą ocenę, uczeń musi mieć opanowane również zagadnienia przyporządkowane ocenie niższej (zgodnie ze schematem).

Wymagania wykraczające - **ocena „celujący”** obejmują wszystkie wymagania na stopień bardzo dobry i ponadto uczeń ma osiągnięcia :

- wykraczające ponad program, wiedzę i umiejętności oryginalne, twórcze, łączy wiedzę i umiejętności z różnych dziedzin informatyki, wykonuje dodatkowe zadania,
- w konkursach i olimpiadach informatycznych
- z własnej inicjatywy pogłębia swoją wiedzę i umiejętności, korzystając z różnych źródeł,
- poszukuje zastosowań zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych,
- dzieli się swoją wiedzą i umiejętnościami z innymi uczniami.

Uczeń otrzymuje **ocenę niedostateczną**, który nie opanował wymagań koniecznych na ocenę dopuszczającą.