

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA

z informatyki

I. PODSTAWA PRAWNA:

1. Ustawa o systemie oświaty z 7 września 1991 r (z późniejszymi zmianami), rozdział 3a Ocenianie, klasyfikowanie i promowanie uczniów w szkołach publicznych
2. Rozporządzenie MEN z dnia 21 lutego 2019 r. w sprawie szczegółowych warunków i sposobu oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy w szkołach publicznych (Dz. U. z 2019 r. poz. 373).
3. Rozporządzenie Ministra Edukacji i Nauki z dnia 6 lutego 2023 r. zmieniające rozporządzenie w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego Statut Szkoły – Wewnętrzny System Oceniania.
4. Statut Szkoły – *Szczegółowe Warunki i Sposób Oceniania Wewnętrzny System Oceniania Uczniów* Program nauczania z informatyki - Program nauczania. Teraz bajty. Informatyka dla szkoły podstawowej. Klasy IV-VI. Grażyna Koba, MiGra, Sp. z o.o.

II. CELE PRZEDMIOTOWEGO SYSTEMU OCENIANIA:

1. Wspieranie rozwoju ucznia przez diagnozowanie jego osiągnięć w odniesieniu do wymagań edukacyjnych przewidzianych w programie nauczania;
2. Dostarczenie uczniom, rodzicom i nauczycielom informacji o postępach, osiągnięciach oraz trudnościach ucznia;
3. Motywowanie uczniów do samodzielnego uczenia się, kształtowanie jego dojrzałości, samodzielności i odpowiedzialności za proces uczenia się;
4. Wykorzystywanie osiągnięć uczniów do doskonalenia pracy dydaktyczno – wychowawczej nauczyciela;
5. Wymagania edukacyjne niezbędne.

III. OBSZARY PODLEGAJĄCE OCENIANIU

1. Wiedza i umiejętności przedmiotowe określone w programie nauczania

- Zrozumienie podstawowych zagadnień, stosowanie wiedzy przedmiotowej w sytuacjach praktycznych;
- Właściwe rozpoznawanie i definiowanie problemu;
- Analizowanie wszystkich aspektów zagadnienia (problemu);
- Prezentacja i uzasadnienie wybranego rozwiązania;
- Uogólnianie, porównywanie, wyciąganie wniosków;
- Stopień łączenia elementów wiedzy z życiem;
- Oryginalność i atrakcyjność prezentacji rozwiązania problemu.

2. Aktywność na lekcjach

- Samodyscyplina;

- Zainteresowanie tematem lekcji, pilność;
- Inicjatywa (własne propozycje, pytania);
- Inwencja twórcza;
- Udzielanie pomocy innym uczniom;
- Współpraca w zespole.

3. Przygotowanie ucznia do lekcji

- Posiadanie podstawowego wyposażenia ucznia i niezbędnych materiałów pomocniczych, (podręcznika);
- Wykonywanie zadań domowych.

4. Praca domowa

- Stopień zrozumienia zadania;
- Poprawność merytoryczna wykonanych zadań;
- Samodzielność w wykonaniu zadania;
- Oryginalność.

5. Praca w grupach

- Aktywne uczestnictwo w pracy zespołu;
- Aktywne słuchanie innych;
- Umiejętność dyskusowania, negocjowania;
- Twórczy wkład (argumenty, pomysły);
- Przestrzeganie kultury języka i dyskusji;
- Pomoc innym ;
- Współodpowiedzialność.

6. Rozwiązywanie zadań problemowych

- Właściwe rozpoznanie i zdefiniowanie problemu;
- Analizowanie wszystkich aspektów zagadnienia (problemu);
- Zaplanowanie rozwiązania;
- Zaproponowanie różnych wariantów rozwiązania problemu (opisowo, graficznie);
- Uogólnianie, porównywanie, wyciąganie wniosków);
- Oryginalność rozwiązania;
- Atrakcyjność prezentacji.

7. Praca projektowa

- Stopień zaangażowanie w wykonanie projektu;
- Uogólnianie, porównywanie, wyciąganie wniosków;
- Wykorzystanie różnych źródeł informacji;
- Dobór odpowiednich środków, technik pracy;
- Estetyka wykonania projektu;
- Wartościowanie – własna ocena;
- Sposób prezentacji.

8. Wykorzystywanie informacji z różnych źródeł

- Poszukiwanie, porządkowanie i wybór istotnych źródeł informacji;
- Analiza, porównanie, uogólnianie ocena zgromadzonego materiału;
- Korzystanie z mediów i technologii informacyjnych;
- Umiejętność oceny przydatności zgromadzonych materiałów.

9. Dodatkowa aktywność ucznia

- Udział w zajęciach pozalekcyjnych;

- Udział w konkursach przedmiotowych i olimpiadach;
- Udział w projektach szkolnych, międzyszkolnych, ogólnopolskich;
- Wykonywanie dodatkowych prac w czasie pozaszkolnym;

IV. Wymagania niezbędne do uzyskania poszczególnych śródrocznych, rocznych i końcowych ocen klasyfikacyjnych.

1. Nauczyciel wystawiając ocenę śródroczną, roczną lub końcową, bierze pod uwagę całokształt osiągnięć edukacyjnych ucznia z przedmiotu, w tym aktywność, zaangażowanie.
2. Ocenianie ma zawsze charakter jawny, poprawiona ocena odnotowana jest w dzienniku obok poprawianej, przy czym obydwie są brane pod uwagę przy ustalaniu oceny śródrocznej, rocznej lub końcowej.
1. Przy wystawianiu ocen śródrocznej, rocznej lub końcowej największe znaczenie mają oceny uzyskane przez ucznia ze sprawdzianów wiadomości, samodzielnych prac przy komputerze i zadań domowych.
3. Uczeń ma obowiązek uzupełniać wszelkie braki spowodowane nieobecnością.
4. Uczeń powinien uzyskać oceny z różnych form aktywności.
9. Ocena śródroczna, roczna lub końcowa nie jest także średnią arytmetyczną ocen bieżących.
10. Uczeń, który za pierwsze półrocze uzyskał ocenę niedostateczną, zobowiązany jest w trybie ustalonym przez nauczyciela do zaliczenia tych treści programowych, których nieopanowanie uniemożliwia przyswajanie nowych treści nauczania.
11. W przypadku stwierdzenia przez nauczyciela niesamodzielności pracy lub plagiatu, uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną.
12. Uczeń zobowiązany jest mieć na lekcji podręcznik.
13. Uczeń może raz w semestrze zgłosić nieprzygotowanie do zajęć (oprócz sprawdzianów i dużych prac) bez ponoszenia konsekwencji (warunek: zgłoszenie przed lekcją). Wykorzystanie przez ucznia tej możliwości zostanie odnotowane w dzienniku lekcyjnym przez wpis daty nieprzygotowania.
14. Zgłoszenie nieprzygotowania nie zwalnia z aktywnej pracy na lekcji.

Sprawdzian/praca klasowa

17. Uczeń ma prawo do jednokrotnej próby poprawiania oceny niedostatecznej i dopuszczającej ze sprawdzianu w formie pisemnej w terminie wyznaczonym przez nauczyciela.
18. W przypadku nieobecności na zapowiedzianym sprawdzianie uczeń ma obowiązek napisać go w wyznaczonym przez nauczyciela terminie.

Odpowiedzi ustne

19. Ocenie podlega wartość merytoryczna wypowiedzi, używanie terminologii informatycznej, poprawność językowa (kryteria zależne do charakteru odpowiedzi).
20. Odmowa wypowiedzi bez wcześniejszego usprawiedliwienia jest równoznaczna z oceną niedostateczną.

Aktywność na lekcjach

21. Aktywność ucznia na lekcjach może być oceniana przy pomocy stopnia lub plusów, 3 (+)=5.
22. Brak aktywności na zajęciach lub brak orientacji w zadaniach wykonywanych na lekcji może być oceniany przy pomocy minusów, 3 (-)=1

Praca domowa

23. W zależności od stopnia trudności jest oceniana znakiem „+” lub oceną, a brak pracy domowej „-” lub oceną niedostateczną.

Zapis informacji w zeszycie ucznia – informacja dla ucznia i rodziców/opiekunów prawnych

W roku szkolnym 2023/2024 na lekcji informatyki oceniane będą następujące obszary aktywności uczniów:

1. Wiadomości i umiejętności określone w programie nauczania:
 - stopień zrozumienia podstawowych zagadnień,
 - umiejętność rozwiązywania problemów,
 - stosowanie wiedzy przedmiotowej w sytuacjach praktycznych
2. Przygotowanie do lekcji.
3. Praca domowa.
4. Aktywność na lekcjach, dodatkowa, pozalekcyjna.
5. Umiejętność pracy w grupie.
6. Rozwiązywanie zadań problemowych.
7. Praca projektowa.
8. Umiejętność wyszukiwania i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł.
9. Przestrzeganie regulaminu pracowni.

Rozpoznaniu poziomu wiedzy ucznia i jego postępów w opanowaniu wiadomości i umiejętności będą służyć: (narzędzia oceniania)

- obserwacja bieżącej pracy;
 - obserwacja ucznia na lekcji (m.in. samodzielność w wykonywaniu ćwiczeń, aktywność na lekcji);
 - wykonana przez ucznia praca – utworzony lub zmodyfikowany dokument komputerowy: m.in. rysunek, tekst, tabela arkusza kalkulacyjnego, prezentacja multimedialna, strona internetowa, program komputerowy;
 - zadania sprawdzające.
- ✓ Nauczyciel ma prawo na każdej lekcji sprawdzić wiedzę ucznia z ostatnich **2 tematów**.
 - ✓ Uczeń ma prawo **raz w semestrze** zgłosić na początku lekcji brak przygotowania bez podania usprawiedliwienia z wyjątkiem wcześniej zapowiedzianych sprawdzianów, dużych prac domowych.
 - ✓ Uczeń może uzyskać oprócz ocen bieżących również (+) i (-). **3 (+)=5, 3 (-)=1**.
 - ✓ Uczeń ma prawo do poprawy oceny niedostatecznej ze sprawdzianu tylko jeden raz **w terminie 2 tygodni** od jego oddania.
 - ✓ Praca domowa oraz aktywność ucznia na lekcji może być oceniona stopniem lub znakiem.
 - ✓ Ocena semestralna i roczna nie jest średnią ocen cząstkowych.

.....
Data

.....
Podpis rodzica/prawnego opiekuna

Zapoznałem/am się z regulaminem pracowni komputerowej i zobowiązuję się go przestrzegać!

.....
Data

.....
Podpis ucznia

V. KRYTERIA OCENY ŚRÓDROCZNEJ I ROCZNEJ

klasa IV

1. Komputer i programy komputerowe

| Posługiwanie się komputerem i praca z programem komputerowym | | | | |
|--|--|---|---|--|
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: |
| wymienia przynajmniej trzy podstawowe zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich, m.in.: dba o porządek na stanowisku komputerowym | wymienia przynajmniej sześć podstawowych zasad zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich | wymienia zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich | omawia zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich | omawia szczegółowo zasady zachowania w pracowni komputerowej i przestrzega ich |
| wymienia przynajmniej dwie podstawowe zasady zdrowej pracy przy komputerze i przestrzega ich, m.in.: planuje przerwy w pracy i ogranicza czas spędzany przy komputerze | wymienia przynajmniej cztery podstawowe zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce | wymienia zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce | omawia zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce | omawia szczegółowo zasady zdrowej pracy przy komputerze i stosuje je w praktyce; wyszukuje w Internecie dodatkowe informacje na temat zdrowej pracy przy komputerze i prezentuje je przed grupą |

Szkoła Podstawowa nr 3 im. Jana Pawła II w Gdańsku

| | | | | |
|---|--|--|---|--|
| <p>posługuje się myszą i klawiaturą; uruchamia programy korzystając z ikon na pulpicie; potrafi poprawnie zakończyć pracę programu; rozdzieli elementy okna programu; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje w oknie programu</p> | <p>uruchamia programy z wykazu programów w menu Start; nazywa elementy okna programu; wykonuje niektóre operacje na oknie programu; według wskazówek nauczyciela wykonuje operacje w oknie programu; wyjaśnia, co kryje się pod ikonami umieszczonymi na pulpicie</p> | <p>omawia przeznaczenie elementów okna programu komputerowego; wykonuje operacje na oknie programu; omawia sposoby korzystania z menu programu komputerowego; pod kierunkiem nauczyciela pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów; samodzielnie wykonuje operacje w oknie programu; zna wybrane skróty klawiaturowe</p> | <p>wie, czym jest system operacyjny; samodzielnie pracuje z dwoma jednocześnie uruchomionymi oknami programów; wyjaśnia różnice w korzystaniu z różnych menu programów komputerowych; korzysta z menu kontekstowego; zna i stosuje podstawowe skróty klawiaturowe</p> | <p>omawia przeznaczenie elementów zestawu komputerowego; potrafi samodzielnie odszukać i uruchomić wybrany program komputerowy; potrafi wskazać podobieństwa i różnice w budowie różnych okien programów</p> |
| Praca z dokumentem komputerowym | | | | |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: |
| <p>tworzy prosty dokument komputerowy – rysunek, tekst; pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku, w folderze domyślnym</p> | <p>tworzy dokument komputerowy – rysunek, tekst; pod kierunkiem nauczyciela zapisuje dokument w pliku we wskazanej lokalizacji</p> | <p>otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze; modyfikuje dokument i samodzielnie zapisuje w pliku w wybranej lokalizacji</p> | <p>samodzielnie otwiera istniejący dokument z pliku zapisanego w określonym folderze; przeogląda dokument, zmienia i ponownie zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranej lokalizacji</p> | <p>podaje cechy charakterystyczne dokumentów komputerowych tworzonych w różnych programach komputerowych (np. Paint, Word)</p> |

| Pliki i foldery | | | | |
|--|--|---|--|--|
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: |
| z pomocą nauczyciela odszukuje zapisane pliki i otwiera je | wie, do czego służy folder Kosz i potrafi usuwać pliki; potrafi odpowiednio nazwać plik; odszukuje pliki w strukturze folderów; potrafi tworzyć własne foldery | otwiera pliki umieszczone przez nauczyciela w wybranym folderze; rozumie, czym jest struktura folderów; rozróżnia folder nadrzędny i podrzędny; tworzy własne foldery, korzystając z odpowiedniej opcji menu | zna pojęcie „rozszerzenie pliku”; rozróżnia pliki tekstowe i graficzne po ich rozszerzeniach; potrafi zmienić nazwę istniejącego pliku; potrafi wybrać program do otwierania pliku z danym rozszerzeniem | swobodnie porusza się po strukturze folderów; rozróżnia pliki programów po ich rozszerzeniach |
| Najczęściej stosowane metody posługiwania się programami komputerowymi | | | | |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: |
| do obsługi programów posługuje się głównie myszą (klika wymienione przez nauczyciela elementy: przyciski, ikony, opcje menu) | pracując z wybranym programem komputerowym, posługuje się myszą i klawiszami sterującymi kursorem, korzystając z pomocy nauczyciela; pod kierunkiem nauczyciela korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu | samodzielnie obsługuje programy za pomocą myszy i klawiszy sterujących kursorem; korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu; na polecenie nauczyciela stosuje metodę przeciągnij i upuść | samodzielnie obsługuje programy za pomocą myszy, klawiszy sterujących kursorem i skrótów klawiaturowych; samodzielnie korzysta ze Schowka do kopiowania, wycinania i wklejania: pliku, obrazu lub jego fragmentu, tekstu lub jego fragmentu; samodzielnie stosuje metodę przeciągnij i upuść | omawia zasadę działania Schowka ; potrafi samodzielnie korzystać z poznanych metod w różnych programach komputerowych |

2. Tworzenie rysunków

| Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – tworzenie rysunków w edytorze grafiki | | | | |
|---|---|--|---|--|
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: |
| <p>omawia zalety i wady rysowania odręcznego i za pomocą programu komputerowego;</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela tworzy rysunek w prostym edytorze grafiki, stosując podstawowe narzędzia malarskie (Olówek, Pędzel, AeroGRAF, Linia, Gumka)</p> | <p>wyjaśnia, do czego służy edytor grafiki;</p> <p>tworzy rysunek w prostym edytorze grafiki, stosując podstawowe narzędzia malarskie (Olówek, Pędzel, AeroGRAF, Linia, Gumka);</p> <p>tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych (prostokątów, elips, okręgów);</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela wprowadza napisy w obszarze rysunku;</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku</p> | <p>tworzy rysunki składające się z figur geometrycznych (prostokątów, elips, okręgów);</p> <p>wspólnie z nauczycielem analizuje problem i przykład jego rozwiązania;</p> <p>rozwiązuje problem, korzystając z przykładowego rozwiązania;</p> <p>wypełnia kolorem obszary zamknięte; stosuje kolory niestandardowe;</p> <p>wprowadza napisy w obszarze rysunku;</p> <p>ustala parametry czcionki takie, jak: krój, rozmiar, kolor, pochylenie, pogrubienie, podkreślenie;</p> <p>wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go w inne miejsce na tym samym rysunku</p> | <p>samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie rysunku: zaznacza, wycina, kopiuje i wkleja go do innego rysunku;</p> <p>analizuje problem i przykład jego rozwiązania;</p> <p>samodzielnie szuka sposobu rozwiązania wybranego problemu;</p> <p>stosuje poznane metody komputerowego rysowania do tworzenia i modyfikowania rysunków</p> | <p>samodzielnie odszukuje opcje menu programu w celu wykonania konkretnej czynności;</p> <p>potrafi samodzielnie sformułować problem i go rozwiązać;</p> <p>przygotowuje rysunki na konkursy informatyczne</p> |

3. Programowanie

| Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera | | | | |
|---|--|---|--|---|
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| <p>Uczeń: pod kierunkiem nauczyciela korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych; tworzy prosty program składający się z kilku poleceń; steruje obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo)</p> | <p>Uczeń: podaje przykłady problemów, które można rozwiązać za pomocą komputera; korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych; tworzy program sterujący obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo); zapisuje program w pliku</p> | <p>Uczeń: tworzy proste programy, stosując podstawowe zasady tworzenia programów komputerowych; korzystając z oprogramowania edukacyjnego, pisze polecenia sterujące obiektem na ekranie w przód, w lewo, w prawo i zmienia położenie obiektu o dowolny kąt; stosuje odpowiednie polecenie do powtarzania wybranych czynności; zapisuje w wizualnym języku programowania pomysły historyjek; modyfikuje programy; objaśnia przebieg działania programów</p> | <p>Uczeń: pisze programy, korzystając z edukacyjnego języka programowania; stosuje podstawowe polecenia danego języka; stosuje powtarzanie tych samych czynności; potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania; zapoznaje się z przykładowym problemem i analizuje sposób jego rozwiązania, korzystając z podręcznika; zapisuje w wizualnym języku programowania sytuacje warunkowe i zdarzenia; testuje na komputerze programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami; projektuje historyjki</p> | <p>Uczeń: potrafi samodzielnie znaleźć sposób rozwiązania podanego problemu; samodzielnie tworzy trudniejsze programy; samodzielnie szuka sposobu rozwiązania postawionego problemu (zadania); projektuje historyjki według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając z wybranego środowiska programowania; bierze udział w konkursach informatycznych</p> |

4. Tworzenie dokumentów tekstowych

| Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – opracowywanie tekstu w edytorze tekstu | | | | |
|---|---|---|--|--|
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| <p>Uczeń:</p> <p>pisze krótki tekst, zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne;</p> <p>porusza się po tekście za pomocą kursora myszy i klawiszy sterujących kursorem;</p> <p>zaznacza fragment tekstu; zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki;</p> <p>usuwa znaki za pomocą klawisza Backspace</p> | <p>Uczeń:</p> <p>wyjaśnia, do czego służy edytor tekstu;</p> <p>porusza się po tekście za pomocą kursora myszy;</p> <p>wyjaśnia pojęcia: <i>wiersz tekstu, cursor tekstowy</i>;</p> <p>wie, jak się tworzy akapity w edytorze tekstu;</p> <p>usuwa znaki za pomocą klawisza Backspace i Delete;</p> <p>wyrównuje akapity do lewej, do prawej, do środka;</p> <p>zmienia krój, rozmiar i kolor czcionki</p> | <p>Uczeń:</p> <p>wyjaśnia pojęcia: <i>akapit, wcięcie w tekście, parametry czcionki</i>;</p> <p>wspólnie z nauczycielem analizuje problem i przykład jego rozwiązania;</p> <p>rozwiązuje problem, korzystając z przykładowego rozwiązania;</p> <p>prawidłowo stosuje spacje przy znakach interpunkcyjnych;</p> <p>wyjaśnia pojęcia: <i>strona dokumentu tekstowego, margines, justowanie</i>;</p> <p>justuje akapity;</p> <p>wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie;</p> <p>stosuje listy wypunktowane i numerowane</p> | <p>Uczeń:</p> <p>wie, jak ustawić odstęp po akapicie i interlinię;</p> <p>analizuje problem i przykład jego rozwiązania;</p> <p>samodzielnie szuka sposobu rozwiązania wybranego problemu;</p> <p>samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go w inne miejsce w tym samym dokumencie;</p> <p>zna i stosuje podane w podręczniku zasady poprawnego redagowania tekstu;</p> <p>stosuje kopiowanie formatu, wykorzystując odpowiednią opcję menu</p> | <p>Uczeń:</p> <p>samodzielnie wykonuje operacje na fragmencie tekstu: zaznaczanie, wycinanie, kopiowanie i wklejanie go do innego dokumentu;</p> <p>potrafi samodzielnie sformułować problem i go rozwiązać;</p> <p>pisze tekst, stosując poprawnie poznane zasady redagowania tekstu;</p> <p>korzystając z Internetu i innych źródeł, wyszukuje informacje na temat e-booków</p> |

5. Wyszukiwanie informacji w Internecie

| Posługiwanie się komputerem i sieciami komputerowymi – wyszukiwanie informacji z wykorzystaniem Internetu | | | | |
|---|---|--|--|---|
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: |
| wymienia przykłady różnych źródeł informacji; podaje przykłady niektórych usług internetowych; potrafi uruchomić przeglądarkę internetową; wymienia niektóre zagrożenia ze strony Internetu | wyjaśnia, czym jest Internet i strona internetowa; podaje i omawia przykłady usług internetowych; otwiera i przegląda wskazane strony internetowe w przeglądarce; pod kierunkiem nauczyciela korzysta z wyszukiwarki internetowej | wyjaśnia, czym jest adres internetowy; wymienia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej; wymienia zagrożenia ze strony Internetu (m.in. strony obrażające godność osobistą, propagujące treści niezgodne z zasadami właściwego zachowania, zawierające obraźliwe i wulgarne teksty, propagujące przemoc, pomagające nawiązywać niewłaściwe kontakty) | wyjaśnia, czym jest hiperłącze; omawia przeznaczenie poszczególnych elementów okna przeglądarki internetowej; samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej; wyszukuje hasła w encyklopediach multimedialnych i słownikach | stosuje zaawansowane opcje korzystania z różnych wyszukiwarek internetowych; korzysta z portali internetowych |

klasa V

1. Tworzenie rysunków

| Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – tworzenie rysunków w edytorze grafiki | | | | |
|--|---|---|---|---|
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: |
| <p>rysuje wielokąty, korzystając z narzędzia Wielokąt;</p> <p>wykonuje odbicie lustrzane zaznaczonego fragmentu rysunku;</p> <p>tworzy proste rysunki z wykorzystaniem poznanych narzędzi malarskich i operacji na fragmentach rysunku</p> | <p>korzystając ze wzorca, wybiera sposób rysowania wielokątów;</p> <p>wie, jak zastosować narzędzie Krzywa;</p> <p>przekształca obraz: wykonuje odbicia lustrzane i obroty;</p> <p>korzysta z narzędzia Lupa do powiększania obrazu;</p> <p>tworzy nowe rysunki i modyfikuje rysunki gotowe, korzystając z poznanych możliwości edytora grafiki</p> | <p>stosuje narzędzie Krzywa do tworzenia rysunków;</p> <p>korzysta z Pomocy dostępnej w programach;</p> <p>przekształca obraz: wykonuje pochylanie i rozciąganie obrazu;</p> <p>wie, w jaki sposób dawniej tworzą obraz;</p> <p>wykorzystuje możliwość rysowania w powiększeniu, aby rysować bardziej precyzyjnie i poprawiać rysunki</p> | <p>analizuje sytuację problemową i szuka rozwiązania problemu;</p> <p>przekształca obraz: wykonuje odbicia lustrzane, obroty, pochylanie i rozciąganie obrazu;</p> <p>wie, z czego składa się obraz komputerowy i jaka jest funkcja karty graficznej;</p> <p>wykorzystuje możliwość włączenia linii siatki, aby poprawiać rysunki</p> | <p>samodzielnie odszukuje opcje menu programu w celu wykonania konkretnej czynności, a w razie potrzeby korzysta z Pomocy do programu;</p> <p>wyjaśnia różnicę między odbiciem lustrzanym w poziomie a obrotem o kąt 90°;</p> <p>omawia proces powstawania obrazu komputerowego i wyjaśnia przeznaczenie karty graficznej;</p> <p>rozwijają indywidualne zdolności twórcze;</p> <p>przygotowuje rysunki na konkursy informatyczne</p> |

2. Komputer i programy komputerowe

| Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi | | | | |
|--|---|--|---|--|
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: |
| określa typ komputera (komputerów) w pracowni komputerowej, np. PC, Mac; loguje się do szkolnej sieci komputerowej i prawidłowo kończy pracę z komputerem | zna w podstawowym zakresie działanie komputera; rozdziela elementy zestawu komputerowego; omawia przeznaczenie monitora, klawiatury i myszy; podaje przykłady komputerów przenośnych; potrafi poprawnie zalogować się do szkolnej sieci komputerowej i wylogować się; omawia przeznaczenie urządzeń zewnętrznych (drukarka, skaner, projektor multimedialny) | wymienia nazwy niektórych części zamkniętych we wspólnej obudowie komputera (płyta główna, procesor, pamięć operacyjna, dysk twardy); omawia cechy komputerów przenośnych, m.in.: takich jak laptop, tablet; wymienia urządzenia mobilne; wyjaśnia przeznaczenie urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów tj. kamera internetowa, cyfrowy aparat fotograficzny, kamera cyfrowa | omawia przeznaczenie elementów zestawu komputerowego; wyjaśnia, czym jest pamięć operacyjna RAM; wyjaśnia różnicę pomiędzy pamięcią operacyjną a dyskiem twardym; omawia cechy urządzeń mobilnych; wykonuje zdjęcia aparatem cyfrowym lub smartfonem i przenosi je do pamięci komputera | korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat historii komputerów; charakteryzuje komputery przenośne, uzupełniając informacje z dodatkowych źródeł; odszukuje w Internecie więcej informacji na temat urządzeń do nawigacji satelitarnej; nagrywa krótkie filmy, korzystając z aparatu cyfrowego, smartfonu lub kamery cyfrowej i przenosi je do pamięci komputera |
| uruchamia programy w wybrany sposób, np. klikając ikonę na pulpicie kafelek na ekranie startowym lub z wykazu programów w menu Start | wymienia cechy środowiska graficznego; wie, czym jest system operacyjny; wie, na czym polega uruchamianie programów | zna rolę systemu operacyjnego; wymienia cechy środowiska graficznego; wie, na czym polega uruchamianie komputera, instalowanie | omawia funkcje systemu operacyjnego; omawia ogólnie procesy zachodzące podczas włączenia komputera; wyjaśnia, co dzieje się na ekranie monitora | wyjaśnia, czym jest UEFI (i jego poprzednik BIOS) i wyjaśnia, jaka jest jego rola w działaniu komputera; zna podstawowe rodzaje licencji komputerowych |

Szkoła Podstawowa nr 3 im. Jana Pawła II w Gdańsku

| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| | | <p>i uruchamianie programu komputerowego; wie, że nie wolno bezprawnie kopiować programów i kupować ich nielegalnych kopii</p> | <p>i w pamięci komputera podczas uruchamiania programu komputerowego; wie, że korzystając z programu komputerowego, należy pamiętać o przestrzeganiu warunków określonych w umowie licencyjnej</p> | <p>i zasady korzystania z nich</p> |
| Operacje na plikach i folderach | | | | |
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: |
| <p>wymienia przykładowe nośniki pamięci masowej i wie, do czego służą</p> | <p>omawia ogólnie nośniki pamięci masowej, m.in.: CD, DVD, urządzenie pendrive</p> | <p>wie, co to jest pojemność nośników pamięci; podaje przykładowe pojemności wybranych nośników pamięci masowych</p> | <p>omawia przeznaczenie poszczególnych rodzajów nośników pamięci masowej; wie, co to są zasoby komputera</p> | <p>korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat nośników pamięci masowej; przegląda zasoby wybranego komputera; sprawdza ilość wolnego miejsca na dysku</p> |
| <p>odszukuje zapisane pliki w strukturze folderów i otwiera je; tworzy własne foldery, korzystając z odpowiedniej opcji menu; z pomocą nauczyciela kopiuje pliki z wykorzystaniem Schowka do innego folderu na tym samym nośniku</p> | <p>swobodnie porusza się po strukturze folderów, aby odszukać potrzebny plik; potrafi odpowiednio nazwać plik; kopiuje pliki do innego folderu na tym samym nośniku; wie, do czego służy folder Kosz i potrafi usuwać pliki</p> | <p>rozdziela folder nadrzędny i podrzędny; kopiuje pliki i foldery zapisane na dysku twardej na inny nośnik pamięci, wykorzystując Schowek; potrafi skopiować pliki z dowolnego nośnika na dysk twardej; zna przynajmniej dwie</p> | <p>kopiuje pliki z wykorzystaniem Schowka do innego folderu i na inny nośnik; przenosi i usuwa pliki, stosując metodę przeciągnij i upuść; zna i stosuje skróty klawiaturowe do wykonywania operacji na plikach i folderach;</p> | <p>samodzielnie kopiuje pliki i foldery, stosując wybraną metodę; wyjaśnia różnicę pomiędzy kopiowaniem a przenoszeniem plików; wyjaśnia, na czym polega kompresja plików</p> |

| | | | | |
|--|--|-----------------------------------|--|--|
| | | metody usuwania plików i folderów | zmienia nazwę istniejącego pliku; potrafi odzyskać plik umieszczony w Koszu; kompresuje pliki i foldery oraz je dekompresuje | |
|--|--|-----------------------------------|--|--|

3. Komunikacja z wykorzystaniem Internetu

| Posługiwanie się komputerem i sieciami komputerowymi – komunikacja z wykorzystaniem Internetu | | | | |
|---|--|--|--|---|
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: |
| z pomocą nauczyciela zakłada konto pocztowe; pisze i wysyła listy elektroniczne do jednego adresata | samodzielnie zakłada konto pocztowe; wymienia i stosuje podstawowe zasady pisania listów elektronicznych; pisze list elektroniczny, stosując podstawowe zasady, np. pamięta o umieszczeniu tematu listu i podpisaniu się | podaje przykłady różnych sposobów komunikacji; omawia podobieństwa i różnice między pocztą tradycyjną i elektroniczną; samodzielnie zakłada konto pocztowe; omawia szczegółowo i stosuje zasady netykiety; dołącza załączniki do listów; pisze i wysyła listy elektroniczne do wielu adresatów | omawia sposób zakładania konta pocztowego; pisząc listy elektroniczne, stosuje zasady redagowania tekstu; przestrzega zasad netykiety; tworzy książkę adresową i korzysta z niej, wysyłając listy do wielu adresatów; zna zasady dołączania załączników do e-maili i je stosuje, np. zmniejszając rozmiar pliku przed wysłaniem; wie, co to jest spam i rozsyłanie tzw. internetowych łańcuszków | poprawnie redaguje list elektroniczny, stosując zasady redagowania tekstu i zasady netykiety; zna różnicę między formatem tekstowym a HTML; sprawnie korzysta z książki adresowej |
| jest świadom istnienia wirusów komputerowych; | zna i stosuje zasadę nieotwierania załączników | zna i stosuje zasady komunikacji i wymiany | potrafi ogólnie omówić działanie wirusów | podaje dodatkowe, niewymienione |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| rozumie, że należy stosować odpowiednie oprogramowanie, aby chronić komputer przed wirusami | do listów elektronicznych pochodzących od nieznanych nadawców; omawia zagrożenia wynikające z komunikowania się przez Internet z nieznanymi osobami; wie, w jaki sposób wirusy mogą dostać się do komputera (podaje przynajmniej dwa sposoby) | informacji z wykorzystaniem Internetu; wie, na czym polega cyberprzemoc; wyjaśnia pojęcia: czat, komunikator internetowy, serwis społecznościowy, blog; wyjaśnia, czym są wirusy komputerowe | komputerowych, w tym różnych odmian wirusów, np. koni trojańskich; wymienia i omawia podstawowe zasady ochrony komputera przed wirusami i innymi zagrożeniami przenoszonymi przez pocztę elektroniczną; wie, czym jest firewall | w podręczniku, zagrożenia przenoszone przez Internet lub wynikające z korzystania z nośników pamięci masowej (np. CD, urządzenie pendrive) niewiadomego pochodzenia; stosuje sposoby ochrony przed wirusami komputerowymi, np. używa programu antywirusowego dla dysku twardego i innych nośników danych; samodzielnie korzysta z chmury w trakcie pracy nad projektem grupowym |
|---|---|---|---|---|

4. Programowanie

| Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera | | | | |
|--|--|--|--|--|
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: | Uczeń: |
| korzysta z programu edukacyjnego przeznaczonego do tworzenia programów komputerowych; pisze proste programy, używając podstawowych poleceń, według opisu w podręczniku; | korzystając z opisu w podręczniku, ustala operacje, które powinny być ujęte w blok, oraz liczbę powtórzeń; tworzy program sterujący obiektem na ekranie; otwiera program zapisany w pliku, modyfikuje go | potrafi znaleźć rozwiązanie problemu (zadania) podanego przez nauczyciela; wie, że powtarzające się polecenia należy ująć w blok i w razie potrzeby stosuje samodzielnie tę metodę w programie; | analizuje problem, określa cel do osiągnięcia i opracowuje rozwiązanie; potrafi dobrać odpowiednie polecenia do rozwiązania danego zadania; dba o przejrzystość programu, dzieląc odpowiednio program na | potrafi samodzielnie określić problem i cel do osiągnięcia; podaje przykłady problemów, które można rozwiązać za pomocą komputera z wykorzystaniem odpowiedniego programu |

Szkoła Podstawowa nr 3 im. Jana Pawła II w Gdańsku

| | | | | |
|--|--|---|--|--|
| <p>tworzy programy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych; zapisuje program w pliku w folderze podanym przez nauczyciela</p> | <p>i zapisuje pod tą samą nazwą w tym samym folderze</p> | <p>stosuje instrukcje warunkowe w programie; tworzy program sterujący obiektem na ekranie zależnie od naciśniętego klawisza; tworzy program zawierający proste animacje; objaśnia przebieg działania programów; otwiera program zapisany w pliku, modyfikuje go i zapisuje pod tą samą lub inną nazwą w wybranym folderze</p> | <p>wiersze; korzysta z odpowiednich opcji menu lub skrótów klawiaturowych, aby zaznaczyć, usunąć lub skopiować element programu; próbuje tworzyć program optymalny; w razie potrzeby modyfikuje go</p> | <p>komputerowego; samodzielnie opracowuje rozwiązanie problemu i sprawdza rozwiązanie dla przykładowych danych; samodzielnie odnajduje dodatkowe możliwości programu, korzystając z Pomocy; potrafi samodzielnie modyfikować program, tak aby był optymalny</p> |
| <p>tworzy program realizujący projekt prostej historyjki według poleceń z ćwiczenia z podręcznika</p> | <p>zapisuje w wizualnym języku programowania proste historyjki, stosując polecenia powtarzania i polecenia sterujące obiektem na ekranie (w przód, w prawo, w lewo);</p> | <p>tworzy prostą grę komputerową według wskazówek zawartych w ćwiczeniu; stosuje m.in. polecenia powtarzania i instrukcje warunkowe, animacje, wyświetlanie napisów</p> | <p>projektuje historyjki i gry na kilku poziomach; tworzy zmienne i stosuje je w programie do zliczania punktów w grze; potrafi zmieniać odpowiednio wartość licznika w trakcie działania programu; stosuje złożone animacje</p> | <p>projektuje animowane historyjki i gry według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając z wybranego środowiska programowania; tworzy trudniejsze programy realizujące zadane zagadnienie; rozwiązuje zadania z konkursów informatycznych i bierze w nich udział</p> |

5. Tworzenie dokumentów tekstowych

| Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – opracowywanie tekstu w edytorze tekstu | | | | |
|---|--|---|---|--|
| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| <p>Uczeń:</p> <p>pisze krótki tekst, zawierający wielkie i małe litery oraz polskie znaki diakrytyczne;</p> <p>formatuje tekst: zmienia krój, wielkość i kolor czcionki;</p> <p>wstawia do tekstu rysunek clipart;</p> <p>zapisuje dokument tekstowy w pliku</p> | <p>Uczeń:</p> <p>wkleja do tekstu fragment rysunku, wykorzystując Schowek;</p> <p>wstawia do tekstu rysunki clipart i obiekty WordArt;</p> <p>wie, jak zmienić sposób otaczania obrazu tekstem;</p> <p>korzystając z podanego w podręczniku przykładu, zmienia sposób otaczania obrazu tekstem zgodnie z poleceniem zawartym w ćwiczeniu;</p> <p>pod kierunkiem nauczyciela wstawia do tekstu prostą tabelę i wypełnia ją treścią</p> | <p>Uczeń:</p> <p>wymienia rodzaje umieszczenia obrazu względem tekstu;</p> <p>stosuje wybrany sposób otaczania obrazu tekstem;</p> <p>przeogląda strukturę folderów i odszukuje plik w strukturze folderów;</p> <p>wstawia do tekstu obraz z pliku;</p> <p>zna i stosuje podstawowe możliwości formatowania obrazu umieszczonego w tekście (zmiana położenia, zmiana rozmiarów, przycinanie)</p> | <p>Uczeń:</p> <p>analizuje sytuację problemową i szuka rozwiązania problemu;</p> <p>omawia zastosowanie poszczególnych rodzajów umieszczenia obrazu względem tekstu;</p> <p>stosuje różne rodzaje umieszczenia obrazu względem tekstu;</p> <p>zna i stosuje podstawowe możliwości formatowania obrazu umieszczonego w tekście (ustalanie kolejności obrazów, rozjaśnianie obrazu i jego obracanie, stosowanie punktów zawijania);</p> <p>potrafi wykonać zdjęcie (zrzut) ekranu monitora i „wyciąć” fragment ekranu widoczny na monitorze, stosując odpowiedni program</p> | <p>Uczeń:</p> <p>potrafi zastosować właściwy sposób otaczania obrazu tekstem (m.in. dobiera odpowiedni układ do treści dokumentu tekstowego, do rodzaju wstawianych rysunków);</p> <p>samodzielnie modyfikuje dokumenty tekstowe, do których wstawia obrazy lub ich fragmenty;</p> <p>samodzielnie odszukuje dodatkowe możliwości formatowania obrazu wstawionego do tekstu</p> |
| <p>korzystając z przykładu z podręcznika, stosuje WordArty do wykonania</p> | <p>wyróżnia fragmenty tekstu, stosując obramowanie i cieniowanie;</p> | <p>dodaje obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu;</p> | <p>dodaje odpowiednie obramowanie i cieniowanie tekstu i akapitu – zależnie</p> | <p>rozdziela obramowanie tekstu od obramowania akapitu, stosując poprawnie</p> |

Szkoła Podstawowa nr 3 im. Jana Pawła II w Gdańsku

| | | | | |
|--------------------------|---|---|--|---|
| <p>ozdobnych napisów</p> | <p>tworzy dokument tekstowy, np. zaproszenie, stosując do tytułu WordArty; korzystając z przykładu z podręcznika, wstawia do tekstu tabelę o podanej liczbie kolumn i wierszy; współpracuje w grupie, wykonując zadania szczegółowe</p> | <p>wykonuje obramowanie strony; wykorzystuje kształty np. do przygotowania komiksu; zmienia istniejący tekst na WordArt; zna budowę tabeli i pojęcia: wiersz, kolumna, komórka; wstawia do tekstu tabelę, wstawia dane do komórek, dodaje obramowanie i cieniowanie komórek tabeli; zapisuje dokument tekstowy w pliku pod tą samą lub pod inną nazwą; drukuję dokumenty tekstowe; planuje pracę nad projektem; gromadzi i selekcjonuje materiały do przygotowania projektu</p> | <p>od treści; modyfikuje wygląd WordArtu; modyfikuje tabelę, m.in.: dodaje nowe wiersze i kolumny, potrafi scalić komórki; korzysta z Kształtów dla zobrazowania niektórych treści w dokumencie tekstowym; potrafi w razie potrzeby zgrupować wstawione obiekty oraz je rozgrupować; tworząc nowe dokumenty lub poprawiając dokumenty już istniejące stosuje poznane zasady pracy nad tekstem (w tym metody wstawiania obrazu do tekstu z pliku i formatowania wstawionego obrazu); wyszukuje dodatkowe informacje potrzebne do przygotowania projektu</p> | <p>te dwa sposoby obramowania; potrafi poprawnie dostosować formę tekstu do jego przeznaczenia, stosując właściwe ozdobniki i odpowiednie formatowanie tekstu; właściwie planuje układ tabeli w celu umieszczenia w komórkach tabeli konkretnych informacji; samodzielnie dobiera parametry drukowania w celu wydrukowania dokumentu; potrafi pełnić funkcję koordynatora grupy, przydzielając zadania szczegółowe uczestnikom projektu; w zadaniach projektowych wykazuje umiejętność prawidłowego łączenia grafiki i tekstu; przygotowuje projekt na samodzielnie wymyślony temat</p> |
|--------------------------|---|---|--|---|

VI. PROPONOWANE NARZĘDZIA OCENIANIA:

1. Formy ustne:

- odpowiedzi,
- aktywność na lekcjach.
- prezentacja.

2. Formy pisemne

- testy on-line,
- sprawdziany,
- kartkówki,
- prace domowe,
- prace wykonane na lekcji,
- projekt (np. album, gazetka itp.).

3. Formy praktyczne

- realizacja projektów (np. albumy, gazetki, modele, przedstawienia)
- pomoce dydaktyczne,
- wykonana przez ucznia praca – utworzony lub zmodyfikowany dokument komputerowy: m.in. rysunek, tekst, tabela arkusza kalkulacyjnego, prezentacja multimedialna, strona internetowa, program komputerowy,
- realizacja projektów (np. albumy, gazetki, modele),
- sprawdziany praktyczne przy komputerze,
- prace domowe,
- zadania programistyczne.

VII. SPOSOBY POSTĘPOWANIA Z UCZNIAMI O SPECYFICZNYCH TRUDNOŚCIACH W NAUCE W ZAKRESIE OCENIANIA

(dysleksja, dysortografia, dysgrafia, dyskalkulia)

Zgodnie z zaleceniami PPP

MODYFIKACJE WYNIKAJĄCE Z BIEŻĄCEGO MONITOROWANIA FUNKCJONOWANIA PRZEDMIOTOWEGO SYSTEMU OCENIANIA

Spotkania zespołu przedmiotowego oraz analiza funkcjonowania PSO w trakcie roku szkolnego 2022/2023 może spowodować, że pojawią się wnioski do pracy nad ewentualnymi zmianami w Przedmiotowym Systemie Oceniania z informatyki.

.....
Podpis nauczyciela

.....
Podpis nauczyciela

.....
Podpis nauczyciela

*Przedmiotowy System Oceniania przyjęty do realizacji
w Szkole Podstawowej nr 3 w Gdańsku*

.....
data

.....
podpis dyrektora

Uwaga:

Przedmiotowy System Oceniania może być dokumentem opracowywanym – poszerzonym przez nauczyciela lub zespół przedmiotowy.