

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z INFORMATYKI

W KLASIE 4

dla uczniów niepełnosprawnych intelektualnie w stopniu lekkim

w Publicznej Szkole Podstawowej z Oddziałami Integracyjnymi nr 12

im. kadeta Zygmunta Kuczyńskiego w Kędzierzynie - Koźlu

Podstawa prawna

Przedmiotowy system oceniania z informatyki jest zgodny z następującymi dokumentami:

- Rozporządzeniem Ministra Edukacji Narodowej z dnia 3 sierpnia 2017 roku w sprawie oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy w szkołach publicznych;
- Statutem Szkoły (§65 - §78) przyjętym uchwałą Rady Pedagogicznej nr 2/2016/17 z dnia 30 sierpnia 2016 r.;
- załącznikiem nr 2 do Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z 14 lutego 2017 r. 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 dla szkoły policealnej (Dz.U. z 24 lutego 2017 r., poz. 356);
- Program nauczania informatyki w szkole podstawowej.

Ocenie podlegają następujące formy pracy:

Praca na lekcji:

- ćwiczenia praktyczne;
- wypowiedzi ustne (znajomość danych zagadnień, posługiwanie się terminami i pojęciami informatycznymi);
- prezentowanie samodzielnie opracowanych zagadnień;
- samodzielność podczas wykonywania zadań praktycznych;
- aktywność, systematyczność oraz jakość pracy;
- współpraca w grupie;
- tempo pracy;
- stosowanie zasad bezpieczeństwa i właściwej organizacji pracy oraz higieny na stanowisku komputerowym.

Sprawdziany i testy wiadomości i umiejętności - praca praktyczna przy komputerze bądź praca pisemna w postaci testu lub zadań obejmująca materiał ujęty w formie działu i jest poprzedzona lekcją powtórzeniową. Sprawdzian jest zapowiedziany z wyprzedzeniem przynajmniej tygodnia.

Jeżeli w ustalonym terminie z przyczyn organizacyjnych nie było pracy klasowej (np. wycieczka, apel itp.) kolejnym obowiązującym terminem są następne zajęcia z przedmiotu. Osoby nieobecne mają obowiązek zaliczyć prace klasowe w ustalonym terminie. Otrzymują zadania innej treści niż

wykonujący prace w terminie. Termin poprawy pracy klasowej na ocenę wyższą jest uzgadniany z zainteresowanymi uczniami z klasy. Uczeń ma prawo do poprawy otrzymanej oceny niedostatecznej, dopuszczającej lub dostatecznej, w terminie 2 tygodni nauki szkolnej, od jej otrzymania. Ocena otrzymana z poprawy wpisywana jest do dziennika obok wcześniej otrzymanej oceny niedostatecznej. W przypadku stwierdzenia, że uczeń unika zajęć (wagaruje) nauczyciel może wstawić za nie zaliczenie danego działu programowego ocenę niedostateczną. Uczeń ma jednokrotną możliwość poprawy oceny ze sprawdzianu w terminie ustalonym z nauczycielem.

Kartkówka - praca trwająca do 20 minut, dotyczy 3 ostatnich tematów, zagadnień i jest zapowiadana. Kartkówki wykonywane są przy komputerze (krótkie ćwiczenia praktyczne) lub jako prace pisemne w postaci testu bądź zadań. Zwolnienie z pisania kartkówki przysługuje wyłącznie tym uczniom, dla których jest to pierwszy dzień nauki po ustaniu dłuższej nieobecności obejmującej co najmniej wcześniejsze zajęcia z przedmiotu. Ocena z kartkówki nie podlega poprawie.

Odpowiedzi ustne - podczas każdej jednostki lekcyjnej uczeń może być pytany. Zwolnienie z pytania przysługuje wyłącznie tym uczniom, dla których jest to pierwszy dzień nauki po ustaniu dłuższej nieobecności obejmującej co najmniej wcześniejsze zajęcia z przedmiotu. Ocena z odpowiedzi nie podlega poprawie.

Aktywność - oceniana jest aktywność ucznia podczas zajęć i praca przy komputerze. Aktywność ta jest oceniana na wszystkich zajęciach. Za rozwiązanie problemów o większym stopniu trudności podczas lekcji będzie wystawiana ocena. W przypadku form aktywności obejmujących łatwy materiał lub o przeciętnym stopniu trudności wstawia się plusy lub minusy, które następnie zamienia się na ocenę (3 plusy to ocena bardzo dobra, 5 plusów - ocena celująca, 3 minusy - niedostateczna) ocena może być ustalona łącznie za kilka lekcji.

Prace domowe

Prace podejmowane z własnej inicjatywy - na przykład: referaty, prezentacje

Wykonane prace dodatkowe - uczeń ma prawo do dodatkowych punktów za prace nadobowiązkowe (dodatkowe). Prace takie są zadawane przez nauczyciela i uczeń ma obowiązek oddać je w wyznaczonym terminie niepóźniej jednak niż na dwa tygodnie przed klasyfikacją.

Udział w konkursach, olimpiadach.

Udział w kole przedmiotowym; pomoc w pracach związanych z prawidłowym funkcjonowaniem pracowni.

Prowadzenie zeszytu przedmiotowego - uczeń prowadzi zeszyt według ustalonych zasad. Zeszyt jest obowiązkowym wyposażeniem ucznia i podlega ocenie przynajmniej raz w semestrze.

Oceny bieżące i klasyfikacyjne będą uzyskiwane według następującej skali:

0-29% niedostateczny

30-49% dopuszczający

50-65% dostateczny

66-79% dobry

80-94% bardzo dobry

95-100% celujący

Ocena semestralna (okresowa)

Ocenę semestralną wystawia się na podstawie ocen cząstkowych zdobytych w czasie semestru.

Ocena semestralna nie jest średnią arytmetyczną ocen cząstkowych.

Największy wpływ na ocenę mają:

- oceniając prace uczniów należy w szczególności brać pod uwagę wysiłek wkładany przez ucznia w wywiązywanie się z obowiązków wynikających ze specyfiki tego przedmiotu, a w dalszej kolejności:
- ocena śródroczna w przypadku oceny końcoworocznej,
- prace klasowe praktyczne (prace z kartą pracy),
- kartkówki (praktyczne i teoretyczne),
- odpowiedzi ustne,
- samodzielność i pilność,
- aktywność,
- przygotowanie do lekcji,
- prace w domu,
- zeszyt przedmiotowy.

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 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 do dokumentu obrazy skopiowane z Internetu,
- wstawia do dokumentu tekstowego obiekty WordArt,
- tworzy w dokumentach listy numerowane i punktowane,
- tworzy w dokumentach listy wielopoziomowe,
- zapisuje efekty w 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 zapisu 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.
4. W zakresie rozwijania kompetencji społecznych uczeń:
- 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.
5. W zakresie przestrzegania praw i zasad bezpieczeństwa uczeń:
- 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:

1. Wymagania (na ocenę dopuszczającą) otrzymuje uczeń, który z trudem wykonuje działania zaplanowane do zrealizowania podczas lekcji, ale podejmuje w tym kierunku starania.
2. Wymagania konieczne (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których nie jest on w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.
3. Wymagania podstawowe (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie nauki.
4. Wymagania rozszerzające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.
5. Wymagania dopełniające (na ocenę celującą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.

Kryteria poszczególnych ocen:

Stopień celujący

Uczeń:

- spełnia wymagania na stopień bardzo dobry oraz wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności i twórczo rozwija swoje zainteresowania,
- zadania praktyczne wykonuje samodzielnie,
- perfekcyjnie stosuje zasady bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,

- posługuje się zdobytymi wiadomościami używając technologii fachowej, jego wypowiedzi nie zawierają żadnych błędów,
- osiągnął sukcesy na olimpiadach, konkursach informatycznych albo posiada inne porównywalne osiągnięcia.

Stopień bardzo dobry

Uczeń:

- wymienia etapy rozwoju komputerów,
- wyjaśnia zastosowanie pięciu spośród elementów, z których jest zbudowany komputer,
- klasyfikuje urządzenia na wprowadzające dane do komputera i wyprowadzające dane z komputera,
- wskazuje trzy płatne programy używane podczas pracy na komputerze i ich darmowe odpowiedniki,
- tworzy hierarchię folderów według własnego pomysłu,
- tworzy obrazy w programie Paint ze szczególną starannością i dbałością o szczegóły,
- pisze teksty na obrazie i dodaje do nich efekt cienia,
- przy niewielkiej pomocy nauczyciela tworzy dodatkowe obiekty i wkleja je na grafikę,
- omawia kolejne wydarzenia z historii Internetu,
- dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi,
- wyszukuje informacje w Internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek,
- dodaje do projektu programu Scratch nowe duszki,
- używa bloków określających styl obrotu duszka,
- łączy wiele bloków określających wyświetlenie komunikatu o dowolnej treści,
- objaśnia poszczególne etapy tworzenia skryptu,
- sprawnie stosuje różne skróty klawiszowe używane podczas pracy z dokumentem,
- tworzy poprawnie sformatowane teksty,
- ustawia odstępy między akapitami i interlinię,
- dobiera rodzaj listy do tworzonego dokumentu.

Stopień dobry

Uczeń:

- wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów,
- wymienia przedziały czasowe, w których powstawały maszyny liczące i komputery,
- wymienia nośniki danych,
- zna przeznaczenie trzech spośród elementów, z których zbudowany jest komputer,
- wymienia po trzy urządzenia wejścia i wyjścia,
- wymienia nazwy trzech najpopularniejszych systemów operacyjnych dla komputerów,
- wskazuje różnice w zasadach użytkowania programów komercyjnych i niekomercyjnych,
- zna różnice między plikiem i folderem,
- przy pomocy nauczyciela tworzy strukturę folderów, porządkując swoje pliki,
- rozpoznaje typy znanych plików na podstawie ich rozszerzeń,
- tworzy obraz w programie Paint z wykorzystaniem kształtu Krzywa,
- stosuje opcje obracania obiektu.
- pobiera kolor z obrazu,
- sprawnie przełącza się między otwartymi oknami,

- wkleja na obraz elementy z innych plików, rozmieszcza je w różnych miejscach i dopasowuje ich wielkość do tworzonej kompozycji,
- tworzy na obrazie efekt zachodzącego słońca,
- 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,
- stosuje bloki powodujące obrót duszka,
- 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 bloki określające instrukcje warunkowe oraz bloki powodujące powtarzanie poleceń,
- 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,
- przy pomocy nauczyciela formatuje obiekt WordArt,
- tworzy nowy styl do formatowania tekstu,
- modyfikuje istniejący styl,

Stopień dostateczny

Uczeń:

- wymienia najważniejsze wydarzenia z historii komputerów,
- wymienia trzy spośród elementów, z których zbudowany jest komputer,
- wymienia najczęściej spotykane urządzenia 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,
- porządkuje zawartość folderu,
- rysuje w programie Paint obiekty z wykorzystaniem Kształtów, zmienia wygląd ich konturu i wypełnienia,
- tworzy kopię obiektu z użyciem klawisza Ctrl,
- używa klawisza Shift podczas rysowania koła oraz poziomych i pionowych linii,
- pracuje w dwóch oknach programu Paint,
- wkleja wiele elementów na obraz i dopasowuje ich wielkość,
- dodaje teksty do obrazu, formatuje ich wygląd,
- wymienia zastosowania Internetu,

- stosuje zasady bezpiecznego korzystania z Internetu,
- odróżnia przeglądarkę internetową od wyszukiwarki internetowej,
- wyszukuje znaczenia prostych haseł na stronach internetowych wskazanych w podręczniku,
- wyjaśnia, czym są prawa autorskie,
- stosuje zasady wykorzystywania materiałów znalezionych w Internecie,
- zmienia tło sceny w projekcie, tworzy tło z tekstem,
- zmienia wygląd, nazwę i wielkość duszków w programie Scratch,
- tworzy zmienne i ustawia ich wartości w programie Scratch,
- 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,
- zamienia tekst na obiekt WordArt,
- używa gotowych stylów do formatowania tekstu w dokumencie,
- stosuje listy wielopoziomowe dostępne w edytorze tekstu.

Stopień dopuszczający

Uczeń:

- wymienia i stosuje zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej,
- wyjaśnia, czym jest komputer,
- wymienia elementy wchodzące w skład zestawu komputerowego,
- podaje przykłady urządzeń, które można podłączyć do komputera,
- określa, jaki system operacyjny znajduje się na szkolnym i domowym komputerze,
- odróżnia plik od folderu,
- przy pomocy nauczyciela wykonuje podstawowe operacje na plikach: kopiowanie, przenoszenie, usuwanie,
- przy pomocy nauczyciela tworzy foldery i umieszcza w nich pliki,
- ustawia wielkość obrazu,
- tworzy proste rysunki w programie Paint bez korzystania z kształtu Krzywa,
- tworzy proste tło obrazu,
- tworzy kopie fragmentów obrazu i zmienia ich wielkość,
- wkleja ilustracje na obraz,
- dodaje tekst do obrazu,
- wyjaśnia, czym jest Internet,

- wymienia zagrożenia czyhające na użytkowników Internetu,
- 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,
- buduje w programie Scratch proste skrypty określające ruch postaci po scenie,
- uruchamia skrypty i zatrzymuje ich działanie,
- buduje w programie Scratch proste skrypty określające sterowanie postacią za pomocą klawiatury,
- przy pomocy nauczyciela buduje prosty skrypt powodujący wykonanie mnożenia dwóch liczb,
- usuwa postaci z projektu tworzonego w programie Scratch,
- używa skrótów klawiszowych służących do kopiowania, wklejania i zapisywania,
- stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu,
- zapisuje krótkie notatki w edytorze tekstu,
- tworzy listy jednopoziomowe, wykorzystując narzędzie Numerowanie.

Stopień niedostateczny

Uczeń:

- nie opanował wiadomości i umiejętności określonych w podstawie programowej informatyki
- braki w wiadomościach uniemożliwiają dalsze zdobywanie wiedzy w zakresie tego przedmiotu:
 - nie zna pojęć informatycznych występujących w materiale nauczania,
 - nie umie stosować posiadanych wiadomości do wykonywania elementarnych czynności praktycznych w bardzo prostych sytuacjach,
 - nie rozumie pytań i poleceń,
 - nie umie uruchamiać programów komputerowych, wykonywać rysunków i redagować tekstów za pomocą komputera,
 - nie umie komunikować się z komputerem za pomocą systemu operacyjnego,
 - nie umie posługiwać się podstawowym oprogramowaniem użytkowym, wykorzystywać Internetu do rozwijania swoich umiejętności i zdobywania wiadomości,
 - nie potrafi współpracować w grupie,
 - nie zna i nie stosuje zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem,
 - nie zna podstawowych zasad netykiety,
 - w wypowiedziach popełnia bardzo poważne błędny merytoryczne.

Nauczyciel powinien obniżyć wymagania w zakresie wiedzy i umiejętności z nauczanego przedmiotu w stosunku do ucznia, u którego stwierdzono deficyty rozwojowe uniemożliwiające sprostanie wymaganiom programowym potwierdzone orzeczeniem Poradni Psychologiczno-Pedagogicznej. O zasadach przedmiotowego systemu oceniania uczniowie informowani są na pierwszych zajęciach lekcyjnych.

Informowanie rodziców o postępach uczniów w nauce:

- uczeń jest na bieżąco informowany o otrzymanych ocenach,

- ocena jest jawna,
- o przewidywanej ocenie niedostatecznej semestralnej lub końcoworocznej informowany jest uczeń i rodzic na miesiąc przed końcem semestru lub roku szkolnego,
- adnotacja w dzienniczku ucznia (na życzenie ucznia lub rodzica)
- adnotacja w zeszycie przedmiotowym
- informacja na ustalonych spotkaniach z rodzicami lub w trakcie indywidualnych konsultacji (spotkań)
- rodzice i uczniowie mają stały dostęp do ocen (bieżących, semestralnych i końcoworocznych) poprzez e-dziennik.