

Zasady oceniania z informatyki w klasie 4 w roku szkolnym 2022/2023.

Realizowany program nauczania: „Lubię to!” wydawnictwo: NOWA ERA

1. Każdy uczeń oceniany jest zgodnie z zasadami sprawiedliwości.
2. Ocenie podlegają: sprawdziany, kartkówki, ćwiczenia praktyczne, odpowiedzi ustne, praca na lekcji, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.
3. Sprawdziany są zapowiadane z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem i podany jest zakres sprawdzanych umiejętności i wiedzy.
4. 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 danego działu.
5. Kartkówki nie muszą być zapowiadane i nie poprawia się ich.
6. Uczeń nieobecny na sprawdzianie powinien go napisać w terminie uzgodnionym z nauczycielem.
7. Każdy sprawdzian, napisany na ocenę niesatysfakcjonującą ucznia można poprawić. Poprawa jest dobrowolna i odbywa się w ciągu dwóch tygodni od dnia podania informacji o ocenach. Uczeń poprawia pracę tylko 1 raz i wpisywana jest do dziennika pierwsza i druga ocena.
8. 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.
9. Na koniec półrocza nie przewiduje się dodatkowego „poprawiania ocen”.
10. Jednodniowa nieobecność ucznia w szkole lub udział ucznia w zawodach sportowych czy innych imprezach nie zwalnia go z obowiązku uzupełnienia lekcji i przygotowania się na lekcję następną.
11. Do oceniania prac pisemnych stosuje się następującą punktację:
0% - 29% możliwych do zdobycia punktów - ocena niedostateczna
30% - 49% możliwych do zdobycia punktów - ocena dopuszczająca
50% - 74% możliwych do zdobycia punktów - ocena dostateczna
75% - 89% możliwych do zdobycia punktów - ocena dobra
90% - 99% możliwych do zdobycia punktów – ocena bardzo dobra
100% możliwych do zdobycia punktów – ocena celująca.
12. Za udział w konkursach i zawodach z zakresu informatyki uczeń uzyskuje bieżącą ocenę bardzo dobrą lub celującą w zależności od rangi (etapu) konkursu lub zdobytego miejsca.
13. Przy ocenianiu, uwzględnia się możliwości intelektualne ucznia.

Postanowienia dotyczące form, metod i sposobów pracy z uczniami w okresie zdalnej nauki:

14. Uczniowie oceniani będą na podstawie: przesyłanych do nauczyciela rozwiązań zleconych prac, zadań domowych, zadań dodatkowych oraz testów on-line.
15. Uczeń może przesłać zadanie w dowolnej formie (fotografia, skan itp.), poprzez e-dziennik lub pocztą elektroniczną.
16. W ocenianiu uwzględnia się kryteria: terminowość wykonania pracy, poprawność rozwiązań oraz trudności i ograniczenia wynikające ze zdalnego nauczania u poszczególnych uczniów na podstawie informacji od wychowawcy klasy.
17. Uczeń, który w wyznaczonym terminie nie napisał sprawdzianu ma obowiązek je zaliczyć go w formie i czasie ustalonym z nauczycielem.
18. W przypadku choroby ucznia lub innych okoliczności uniemożliwiających terminowe odsyłanie prac np. awaria sprzętu opiekun/rodzic jest zobowiązany zgłosić ten fakt nauczycielowi lub wychowawcy klasy i ustalić nową formę i czas zaliczenia.
19. Wszystkie oceny uzyskane podczas zdalnego nauczania są ważne i uwzględniane przy ocenie rocznej.

Wymagania edukacyjne na poszczególne stopnie szkolne informatyka, kl. 4

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni komputerowej,
- stosuje poznane zasady bezpieczeństwa w pracowni oraz podczas pracy na komputerze,
- 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,
- 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**,
- w grupie tworzy ilustracje dotyczące wiersza własnego bądź podanego w podręczniku,
- 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,
- 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,
- 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**.

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę dopuszczającą oraz:

- 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,
- używa klawisza **Shift** podczas rysowania 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 do zdjęć, dobierając krój, rozmiar i kolor czcionki,
- 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,
- 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,
- 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.

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę dopuszczającą i dostateczną oraz:

- 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,
- 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**,
- 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 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 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,
- 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.

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę dopuszczającą, dostateczną, dobrą oraz:

- 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,
- wykonuje grafikę ze starannością i dbałością o detale, tworzy dodatkowe obiekty i umieszcza je na obrazie marynistycznym,
- dodaje do tytułu efekt cienia liter,
- dba o zabezpieczenie swojego komputera przed zagrożeniami internetowymi,
- wyszukuje informacje w internecie, korzystając z zaawansowanych funkcji wyszukiwarek,
- 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,
- 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 tworzonego dokumentu,

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który spełnia wymagania na ocenę dopuszczającą, dostateczną, dobrą, bardzo dobrą oraz:

- podaje przykłady zawodów (inne niż w podręczniku), które wymagają używania programów komputerowych, ocenia przydatność komputera w wykonywaniu tych zawodów,
- przedstawia we wskazanej formie historię systemu operacyjnego Windows lub Linux,
- przygotowuje w grupie prezentację poświęconą okrętom z XV–XVIII wieku,
- przygotowuje w grupie prezentację na temat wielkich odkryć geograficznych XV i XVI wieku,
- tworzy zaproszenie na uroczystość szkolną,
- tworzy w grupie plakat przedstawiający rozwój internetu w Polsce,
- wykonuje w grupie plakat promujący bezpieczne zachowania w internecie z wykorzystaniem dowolnej techniki plastycznej,
- rozumie pojęcie licencji typu Creative Commons,
- tworzy prezentację na wybrany temat, wykorzystując materiały znalezione w Internecie,
- tworzy nowe duszki w edytorze programu i buduje skrypty określające ich zachowanie na scenie,
- tworzy grę o zadanej tematyce, uwzględniając w niej własne pomysły,
- tworzy projekt prostego kalkulatora wykonującego dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie dwóch liczb podanych przez użytkownika,
- przygotowuje planszę prezentującą co najmniej 12 skrótów klawiszowych,
- opracowuje w grupie planszę przedstawiającą podstawowe reguły pisania w edytorze tekstu,
- opracowuje plan przygotowań do podróży,
- przygotowuje kronikę dotyczącą 8–10 wynalazków, wykorzystując różne narzędzia dostępne w edytorze tekstu.

Zofia Kondratowicz