

Zasady oceniania z informatyki rok szkolny 2024/2025

Formy i sposoby sprawdzania osiągnięć ucznia

Na lekcjach informatyki uczniowie są oceniani za ćwiczenia praktyczne polegające m.in. na tworzeniu lub formatowaniu dokumentów tekstowych, projektowaniu arkuszy kalkulacyjnych, tworzeniu prezentacji multimedialnych, prac graficznych, filmów, stron internetowych i programów.

Sposób ustalania oceny cząstkowej

Na zajęciach edukacyjnych ocenianiu mogą podlegać następujące formy pracy uczniów:

- 1) praca pisemna (również w formie elektronicznej) - sprawdzian zapowiedziany z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem.
- 2) różne formy pracy ucznia wynikające ze specyfiki przedmiotu (np. zadanie domowe, prace praktyczne).
- 3) Laureat konkursu szkolnego – ocena 6, udział w konkursie szkolnym – ocena 5.
- 4) Laureat konkursu pozaszkolnego – ocena 6 za osiągnięcie wysokiego wyniku i 6 za udział w konkursie, sam udział w konkursie pozaszkolnym – ocena 6.

2. Przy ocenianiu prac pisemnych nauczyciel stosuje zasady przeliczania punktów na ocenę wg następującej skali:

Procenty / Ocena:

- 96 % - 100 % celujący
- 90 % - 95 % bardzo dobry
- 70 % - 89 % dobry
- 50 % - 69 % dostateczny
- 30 % - 49 % dopuszczający
- 0 % - 29 % niedostateczny

4. Dopuszcza się stosowanie następujących skrótów w dzienniku lekcyjnym:

- np – uczeń nieprzygotowany,
- bz – brak zadania,
- nb – uczeń nieobecny.

4. Dopuszcza się stosowanie plusów i minusów w połączeniu z oceną. Przy obliczaniu średniej plus podwyższa ocenę o 0,33, minus obniża ocenę o 0,33.

Sposób ustalania oceny półrocznej (rocznej)

Ocena ustalana jest z uwzględnieniem zaangażowania i wkładu pracy ucznia oraz przyrostu wiedzy (rozwój umiejętności) oraz średniej arytmetycznej ocen.

Sposób poprawiania ocen

Uczeń ma prawo poprawić ocenę uzyskaną za ćwiczenie praktyczne w ciągu dwóch tygodni od momentu wpisania oceny do dziennika. W tym celu musi powtórnie wykonać ćwiczenie. Poprzednia ocena jest nadpisywana nową oceną. Po upływie dwóch tygodni uczeń może poprawić tylko ocenę niedostateczną. W przypadkach losowych potwierdzonych przez rodzica lub opiekuna terminy mogą być wydłużone.

Uczeń nie może poprawić oceny ze sprawdzianu, podczas którego ma prawo korzystać z własnych notatek, materiałów i plików pomocy.

Dostosowanie wymagań dla uczniów o zdiagnozowanych specjalnych potrzebach edukacyjnych

1. Każdy przypadek ucznia o specjalnych wymaganiach edukacyjnych będzie traktowany indywidualnie.
2. Uczniowie z trudnościami w przyswajaniu wiedzy będą mogli poprawiać oceny za ćwiczenia i zadania więcej niż jeden raz.
3. Podczas zajęć związanych z edycją tekstów uczniowi dyslektycznemu przypomina się o obowiązku korzystania z wbudowanych słowników ortograficznych; jeżeli uczeń nie zauważy popełnionych błędów, będzie mógł je poprawić bez powtórnego wykonania całego ćwiczenia.
4. Przy ustalaniu oceny za działania praktyczne będzie brany pod uwagę wysiłek włożony w wykonanie zadania.

Dostosowanie wymagań, metod i form pracy uczniom obcojęzycznym (np. Ukraina) lub powracającym z zagranicy

1. Każdy przypadek ucznia obcojęzycznego lub powracającego z zagranicy będzie traktowany indywidualnie w zależności od umiejętności komunikacji w języku polskim.
2. Uczniowie z trudnościami językowymi będą mogli poprawiać oceny za ćwiczenia i zadania więcej niż jeden raz.
3. Podczas zajęć związanych z edycją tekstów uczniowi przypomina się o obowiązku korzystania z wbudowanych słowników ortograficznych; jeżeli uczeń nie zauważy popełnionych błędów, będzie mógł je poprawić bez powtórnego wykonania całego ćwiczenia. Uczeń będzie mieć krótsze teksty do napisania.
4. Przy ustalaniu oceny za działania praktyczne będzie brany pod uwagę wysiłek włożony w wykonanie zadania.
5. W miarę możliwości i potrzeby nauczyciel będzie komunikować się z uczniem w znanym uczniowi języku, np. przy pomocy tłumacza.

Elementy oceniania kształtującego

1. Nauczyciel informuje uczniów na co będzie zwracał uwagę.
2. Nauczyciel ustala zakres wiadomości i umiejętności: zna - powtórzy, rozumie - omówi samodzielnie, stosuje - posługuje się.
3. Nauczyciel ocenia tylko to, co zostało zapowiedziane.

Minimalna liczba ocen i częstotliwość oceniania.

Poziom	Klasa IV		Klasa V		Klasa VI		Klasa VII		Klasa VIII	
Okres	I	I	I	II	I	II	I	II	I	II
Liczba ocen	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

Sprawdzanie osiągnięć uczniów - wymagania

Sposób oceniania wiedzy w kasie IV

Dział programu	Główna umiejętność	Forma sprawdzenia
Praca z programem komputerowym	Uczeń uruchamia program komputerowy, tworzy i zapisuje	Wykonanie pracy graficznej

	rysunek, używając wybranych narzędzi	
Korzystamy z edytora tekstu	Uczeń pisze teksty i tworzy rysunki pracując z dwoma uruchomionymi programami	Wykonanie ćwiczenia z użyciem edytora tekstu i edytora graficznego
Tworzymy rysunek, zmieniamy go i zapisujemy zmiany	Uczeń samodzielnie wykonuje rysunki na zadany temat, używając poznanych narzędzi; zapisuje rysunki	Wykonanie pracy graficznej wg instrukcji
Metody stosowane w komputerowym rysowaniu	Uczeń potrafi sprawnie korzystać z narzędzi programu Paint	Samodzielne zaprojektowanie i wykonanie pracy graficznej
Poznajemy środowisko programowania Baltie	Programowanie w środowisku Baltie	Napisanie programu w środowisku Baltie na zadany temat
Programujemy historyjki w środowisku Baltie	Uczeń projektuje i tworzy programy w wizualnym środowisku programowania Baltie, z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych i iteracyjnych	Zaprojektowanie historyjki według własnych pomysłów i zapisanie je, korzystając z wybranego środowiska programowania;
Programujemy historyjki w języku Scratch	Uczeń tworzy program w języku Scratch	Zaprogramowanie historyjki według własnego pomysłu
Tworzymy tekst komputerowy	Uczeń pisze tekst, odpowiednio go redagując i dobierając właściwe parametry formatowania	Napisanie tekstu na zadany temat i jego właściwe sformatowanie
Metody stosowane w komputerowym pisaniu	Uczeń stosuje listy wypunktowane i numerowane	Wykonanie ćwiczenia z zastosowaniem wypunktowania i numerowania
Wyszukujemy informacje w Internecie	Uczeń sprawnie wyszukuje informację w Internecie	Wykonanie ćwiczeń wg instrukcji

Sposób oceniania wiedzy w kasie V

Dział programu	Główna umiejętność	Forma sprawdzenia
Komputer	Uczeń sprawnie posługuje się klawiaturą	Praca z programem "Mistrz klawiatury"
Edytor graficzny	Uczeń przekształca fragment obrazu. Wykonuje odbicia lustrzane, obroty, pochylenia i rozciąganie, rysuje w powiększeniu	Wykonanie pracy graficznej wg instrukcji
Edytor graficzny	Uczeń tworzy estetyczne kompozycje graficzne	Wykonanie pracy graficznej

Edytor tekstów	Uczeń tworzy dokument tekstowy, formatuje go i wstawia obrazy	Wykonanie ćwiczenia z wstawiania i formatowania obrazów
Edytor tekstów	Uczeń tworzy dokument tekstowy, wykonuje obramowanie i cieniowanie tekstu	Wykonanie projektu dyplomu
Edytor tekstów	Uczeń wstawia i formatuje tabelę	Wykonanie tabeli wg instrukcji
Internet	Uczeń wysyła i odbiera pocztę elektroniczną	Wykonanie ćwiczeń wg instrukcji
Internet	Uczeń sprawnie wyszukuje informację w Internecie	Uzupełnienie karty pracy
Projekty	Uczeń wykorzystuje poznane możliwości edytora grafiki i edytora tekstów	Projekt – stworzenie komiksu
Projekty	Uczeń tworzy prezentację multimedialną	Projekt – prezentacja multimedialna

Sposób oceniania wiedzy w kasie VI

Dział programu	Główna umiejętność	Forma sprawdzenia
Arkusz kalkulacyjny	Uczeń wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia	Zadanie sprawdzające wymienione umiejętności
Arkusz kalkulacyjny	Uczeń wykonuje w arkuszu kalkulacyjnym proste obliczenia, przedstawia je graficznie i interpretuje	Zadanie sprawdzające wymienione umiejętności
Praca z dokumentem tekstowym	Uczeń tworzy różne dokumenty, także w chmurze, formatuje i łączy teksty	Wykonanie portfolio
Prezentacje multimedialne	Uczeń przygotowuje proste animacje i prezentacje multimedialne	Wykonanie prezentacji multimedialnej na zadany temat
Programujemy w języku Scratch	Uczeń za pomocą ciągu poleceń tworzy proste motywy lub steruje obiektem na ekranie	Napisanie programu w języku Scratch
Edytor graficzny	Uczeń tworzy estetyczne kompozycje graficzne stosując przekształcanie obrazu	Wykonanie pracy graficznej wg instrukcji
Wszystkie działy	Rozumienie pojęć i stosowanie wiadomości z zakresu informatyki	Komputerowy test wyboru
Programujemy w Logomocji	Uczeń rysuje proste figury w Logomocji	Wykonanie ćwiczeń wg instrukcji
Programujemy w	Uczeń przygotowuje proste	Wykonuje prezentację

Logomocji	animacje i prezentacje multimedialne	wykorzystując poznany program: PowerPoint, Logomocję
Programowanie w języku Scratch	Uczeń rozumie i potrafi stosować odpowiednie instrukcje strukturalne, potrafi konstruować skrypty	Stworzenie quizu na wybrany temat
Programowanie w języku Scratch	Uczeń rozumie i potrafi stosować odpowiednie instrukcje strukturalne, potrafi stworzyć grę	Stworzenie gry typu labirynt
Programowanie w języku Scratch	Uczeń rozumie i potrafi stosować odpowiednie instrukcje strukturalne, potrafi stworzyć grę	Stworzenie gry na zadany temat
Prezentacje multimedialne	Uczeń uczestniczy w pracy zespołowej, filmuje i montuje gotowy materiał	Nakręcenie i zmontowanie krótkiego filmu
Wszystkie działy	Rozumienie pojęć i stosowanie wiadomości z zakresu informatyki	Komputerowy/ pisemny test wyboru

Sposób oceniania wiedzy w klasie VII

Dział programu	Główna umiejętność	Forma sprawdzenia
Komputer i grafika komputerowa	Uczeń tworzy estetyczne kompozycje graficzne	Wykonanie pracy graficznej (kompozycji z figur geometrycznych)
Komputer i grafika komputerowa	Uczeń tworzy estetyczne kompozycje graficzne	Wykonanie pracy graficznej (projektu okładki, kartki świątecznej lub plakatu)
Praca z dokumentem tekstowym	Uczeń dostosowuje format i wygląd opracowań do ich treści i przeznaczenia, tworzy dokumenty, wstawia obrazy, korzysta z szablonów dokumentów	Zaprojektowanie zaproszenia
Praca z dokumentem tekstowym	Uczeń tworzy dokumenty, formatuje i wstawia symbole	Wykonanie ćwiczenia z wstawiania wzorów
Wszystkie działy	Rozumienie pojęć i stosowanie wiadomości z zakresu informatyki	Komputerowy/ pisemny test wyboru
Algorytmika i programowanie	Uczeń projektuje, tworzy i testuje programy w procesie rozwiązywania problemów	Zadanie z pisania skryptów w języku Scratch
Algorytmika i programowanie	Uczeń projektuje, tworzy i testuje oprogramowanie sterujące obiektem na ekranie. Stosuje instrukcje wejścia/wyjścia,	Wykonanie gry komputerowej <i>Kot w labiryncie</i>

	wyrażenia arytmetyczne i logiczne, instrukcje warunkowe, instrukcje iteracyjne i zmienne.	
Obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym	Uczeń umieszcza dane w tabeli arkusza kalkulacyjnego, posługuje się podstawowymi funkcjami, stosuje adresowanie względne, bezwzględne i mieszane	Zadanie sprawdzające wymienione umiejętności
Obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym	Uczeń umieszcza dane w tabeli arkusza kalkulacyjnego, posługuje się podstawowymi funkcjami, stosuje adresowanie względne, bezwzględne i mieszane korzystając z aplikacji komputerowych tworzy kolaże	Projekt zespołowy <i>Wycieczka klasowa</i>
Wszystkie działy	Rozumienie pojęć i stosowanie wiadomości z zakresu informatyki	Komputerowy/ pisemny test wyboru

Sposób oceniania wiedzy w klasie VIII

Dział programu	Główna umiejętność	Forma sprawdzenia
Praca z dokumentem tekstowym	Uczeń tworzy różne dokumenty: formatuje i łączy teksty.	Wykonanie zadania sprawdzającego umiejętność stosowania spacji nierozdzielających, list, tabulatorów i tabel
Praca z dokumentem tekstowym	Uczeń tworzy różne dokumenty: formatuje i łączy teksty, wstawia symbole, obrazy, dłuższe dokumenty dzieli na strony.	Wykonanie projektu edukacyjnego <i>Gazetka klasowa</i>
Algorytmika i programowanie	Uczeń projektuje, tworzy i testuje programy w procesie rozwiązywania problemów.	Wykonanie gry edukacyjnej
Algorytmika i programowanie	Uczeń projektuje, tworzy i testuje programy w procesie rozwiązywania problemów. W programach stosuje: instrukcje wejścia/wyjścia, wyrażenia arytmetyczne (...) oraz zmienne (...).	Napisanie prostego programu w języku Python
Projekty multimedialne	Uczeń tworzy prezentację multimedialną wykorzystując tekst, grafikę, animację, dźwięk i film, stosuje hiperłącza.	Wykonanie prezentacji multimedialnej na zadany temat

Wszystkie działy	Rozumienie pojęć i stosowanie wiadomości z zakresu informatyki.	Komputerowy test wyboru
Algorytmika i programowanie	Uczeń projektuje, tworzy i testuje programy w procesie rozwiązywania problemów. W programach stosuje: instrukcje wejścia/wyjścia, wyrażenia arytmetyczne i logiczne, instrukcje warunkowe, instrukcje iteracyjne oraz zmienne (...).	Napisanie programu w języku Python
Algorytmika i programowanie	Uczeń projektuje, tworzy i testuje programy w procesie rozwiązywania problemów. W programach stosuje: instrukcje wejścia/wyjścia, wyrażenia arytmetyczne i logiczne, instrukcje warunkowe, instrukcje iteracyjne oraz zmienne i tablice.	Napisanie programu w języku Python
Projekty multimedialne	Uczeń nagrywa krótkie filmy oraz poddaje je podstawowej obróbce cyfrowe.	Nakręcenie i zmontowanie filmu na zadany temat
Obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym	Uczeń rozwiązuje zadania rachunkowe z różnych przedmiotów w zakresie szkoły podstawowej, posługuje się podstawowymi funkcjami, stosuje adresowanie względne, bezwzględne i mieszane, przedstawia dane w postaci różnego typu wykresów.	Wykonanie zadania polegającego na zaprojektowaniu obliczeń i przedstawieniu danych na wykresie
Internet	Uczeń tworzy prostą stronę internetową zawierającą: tekst, grafikę, hiperłącza.	Wykonanie własnej strony internetowej
Wszystkie działy	Rozumienie pojęć i stosowanie wiadomości z zakresu informatyki.	Komputerowy/ pisemny test wyboru

Wymagania edukacyjne na stopnie szkolne

CEUJĄCY

Aby uzyskać ocenę celującą uczeń powinien:

- a) spełniać wszystkie kryteria oceny bardzo dobrej,
- b) rozwijać swoje zainteresowania i pogłębiać wiedzę:
 - aktywnie uczestnicząc w informatycznych zajęciach pozalekcyjnych (mechatronika, algorytmy i programowanie, grafika komputerowa, projektowanie stron internetowych, zajęcia informatyczno-ekologiczne)
 - lub samodzielnie rozwijać swoje pasje i brać udział w konkursach informatycznym lub w inny sposób prezentować wiedzę na terenie szkoły i poza nią.

BARDZO DOBRY

Aby uzyskać ocenę bardzo dobrą uczeń powinien:

- a) w pełni wykorzystywać całą wiedzę i umiejętności określone w wymaganiach edukacyjnych dla danej klasy,
- b) samodzielnie (bez pomocy nauczyciela) wykonywać wszystkie ćwiczenia i rozwiązywać postawione problemy,
- c) swobodnie korzystać z instrukcji słownych i pisemnych,
- d) uzyskać średnią ocen w okresie przynajmniej 4,50.

Uczeń nie może uzyskać oceny bardzo dobrej, jeżeli w bieżącym okresie nie wykonał dwóch lub więcej ćwiczeń praktycznych.

DOBRY

Aby uzyskać ocenę dobrą uczeń powinien:

- a) opanować wiedzę i umiejętności wymienione w wymaganiach edukacyjnych dla danej klasy i potrafi je wykorzystywać do rozwiązywania typowych problemów o różnym stopniu trudności,
- b) opanować większość wiedzy i umiejętności wymienionych w wymaganiach edukacyjnych,
- c) większość problemów rozwiązać samodzielnie, niektóre zadania i ćwiczenia może wykonywać z pomocą nauczyciela lub asystenta przedmiotowego,
- d) umieć korzystać z instrukcji słownych i pisemnych,
- e) uzyskać średnią ocen w okresie przynajmniej 3,50.

DOSTATECZNY

Aby uzyskać ocenę dostateczną uczeń powinien:

- a) opanować wiedzę i umiejętności określone w wymaganiach edukacyjnych dla danej klasy w stopniu, który umożliwia samodzielne kontynuowanie nauki w następnym okresie (roku, szkole),
- b) potrafić rozwiązać proste problemy samodzielnie, a trudniejsze - przy pomocy nauczyciela lub asystenta przedmiotowego,
- c) umieć korzystać z instrukcji słownych i pisemnych,
- d) uzyskać średnią ocen w okresie przynajmniej 2,50.

DOPUSZCZAJĄCY

Aby uzyskać ocenę dopuszczającą uczeń powinien:

- a) znać i umieć wykorzystać pojęcia i umiejętności wymienionych w wymaganiach edukacyjnych dla danej klasy w stopniu minimalnym, umożliwiającym kontynuację nauki w następnej klasie,
- b) z pomocą nauczyciela i uczniów rozwiązywać podstawowe problemy i wykonywać proste ćwiczenia,
- c) uzyskać średnią ocen w okresie przynajmniej 1,50.

opracował zespół nauczycieli
matematyki i informatyki Szkoły
Podstawowej nr 3
im. Arkadiusza Fiedlera
w Polkowicach