

Przedmiotowy system oceniania z informatyki dla klasy 5

Podstawa programowa określa cele kształcenia, a także obowiązkowy zakres treści programowych i oczekiwanych umiejętności, które uczeń o przeciętnych uzdolnieniach powinien przyswoić na danym etapie kształcenia. Opisane w niej wymagania szczegółowe można przypisać do pięciu kategorii.

1. Analizowanie i rozwiązywanie problemów – problemy powinny być raczej proste i dotyczyć zagadnień, z którymi uczniowie spotykają się w szkole (np. na matematyce) lub na co dzień; rozwiązania mogą przyjmować postać planu działania, algorytmu lub programu (nie należy wymagać od uczniów biegłości w programowaniu w jakimkolwiek języku).
2. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi – uczniowie powinni w trakcie lekcji bez większych problemów wykonywać konkretne zadania za pomocą dostępnego oprogramowania, w tym sprawnie korzystać z menu, pasków narzędzi i pomocy programów użytkowych i narzędziowych, oraz tworzyć dokumenty i przedstawiać efekty swojej pracy np. w postaci dokumentu tekstowego lub graficznego, arkusza, prezentacji, programu, baz danych czy wydruku.
3. Zarządzanie informacjami oraz dokumentami – uczniowie powinni umieć wyszukiwać informacje, porządkować je, analizować, przedstawiać w syntetycznej formie i udostępniać, a także gromadzić i organizować pliki w sieci lokalnej lub w chmurze.
4. Przestrzeganie zasad bezpiecznej pracy z komputerem – uczniowie powinni przestrzegać regulaminu pracowni komputerowej oraz zasad korzystania z sieci lokalnej i rozległej, a także rozumieć zagrożenia związane z szybkim rozwojem technologii informacyjnej.
5. Przestrzeganie prawa i zasad współżycia – uczniowie powinni przestrzegać praw autorskich dotyczących korzystania z oprogramowania i innych utworów, a podczas korzystania z sieci i pracy w chmurze stosować się do zasad netykiety.

Ocenianie uczniów na lekcjach informatyki powinno być zgodne z założeniami szkolnego systemu oceniania. Uczniom i rodzicom powinny być znane wymagania stawiane przez nauczycieli i sposoby oceniania. Niniejszy dokument zawiera najważniejsze informacje, które można zaprezentować na początku roku szkolnego. Ważne jest, aby standardowej ocenie towarzyszył opis osiągnięć ucznia – szczególnie uwagi dotyczące sposobu rozumowania, podejścia do zagadnienia. Trzeba pamiętać, że treści programowe są różnorodne. Obejmują zarówno operowanie elementami algorytmiki, jak i posługiwanie się narzędziami informatycznymi, czyli technologią informacyjną. Umiejętności te należy oceniać w sposób równorzędny, ponieważ zdarza się, że uczniowie, którzy świetnie radzą sobie z programami użytkowymi, mają duże trudności z rozwiązywaniem problemów w postaci algorytmicznej, i odwrotnie – uczniowie rozwiązujący trudne problemy algorytmiczne i potrafiący sprawnie programować słabo posługują się programami użytkowymi. Należy

uświadamiać uczniom ich braki, ale wystawiając ocenę, przykładać większą wagę do mocnych stron.

Sprawdzając wiadomości i umiejętności uczniów, będą brane pod uwagę formy aktywności takie jak:

- A. zadania i ćwiczenia wykonywane podczas lekcji – oceniać należy przede wszystkim zgodność efektu pracy ucznia nad zadaniami i ćwiczeniami z postawionym problemem (np. oceniać należy przede wszystkim zgodność efektu pracy ucznia nad zadaniami i ćwiczeniami z postawionym problemem
(np. czy funkcja utworzona przez ucznia daje właściwy wynik), mniejsze znaczenie ma sposób rozwiązania
- B. praca na lekcji – oceniane są: sposób pracy, aktywność , przestrzeganie regulaminu pracowni
- C. odpowiedzi ustne, udział w dyskusjach -
- D. sprawdziany - mogą mieć formę testu
- E. prace domowe - jeśli praca domowa wymaga użycia komputera, należy przypomnieć uczniom, że w razie potrzeby mogą skorzystać z komputera np. w bibliotece lub w pracowni komputerowej – w trakcie zajęć dodatkowych
- F. referaty, opracowania, projekty
- G. przygotowanie do lekcji - oceniać należy pomysły i materiały przygotowane do pracy na lekcji
- H. udział w konkursach - nieobowiązkowa forma aktywności; przejście do kolejnych etapów powinno odpowiednio podwyższyć ocenę końcową

Opis wymagań ogólnych, które uczeń musi spełnić, aby uzyskać daną ocenę

Ocena celująca (6) – uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji oraz dostarczone przez nauczyciela trudniejsze zadania dodatkowe; jest aktywny i pracuje systematycznie; posiada wiadomości i umiejętności wykraczające poza te, które są wymienione w planie wynikowym; w konkursach informatycznych przechodzi poza etap szkolny; w razie potrzeby pomaga nauczycielowi (np. przygotowuje potrzebne na lekcję materiały pomocnicze, pomaga innym uczniom w pracy); pomaga nauczycielom innych przedmiotów w wykorzystaniu komputera na ich lekcjach.

Ocena bardzo dobra (5) – uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji; jest aktywny i pracuje systematycznie; posiada wiadomości i umiejętności wymienione w planie wynikowym;
w razie potrzeby pomaga nauczycielowi (pomaga innym uczniom w pracy).

Ocena dobra (4) – uczeń wykonuje samodzielnie i niemal bezbłędnie łatwiejsze oraz niektóre trudniejsze zadania z lekcji; pracuje systematycznie i wykazuje postępy; posiada wiadomości i umiejętności wymienione w planie wynikowym.

Ocena dostateczna (3) – uczeń wykonuje łatwe zadania z lekcji, czasem z niewielką pomocą, przeważnie je kończy; stara się pracować systematycznie i wykazuje postępy; posiada większą część wiadomości i umiejętności wymienionych w planie wynikowym.

Ocena dopuszczająca (2) – uczeń czasami wykonuje łatwe zadania z lekcji, niektórych zadań nie kończy; posiada tylko część wiadomości i umiejętności wymienionych w planie wynikowym, jednak brak systematyczności nie przekreśla możliwości uzyskania przez niego podstawowej wiedzy informatycznej oraz odpowiednich umiejętności w toku dalszej nauki.

Uwagi dodatkowe

- Jeśli przyjęte w szkole zasady na to pozwalają, nie trzeba wymagać od uczniów prowadzenia zeszytu (należy wówczas poprosić o gromadzenie wydruków oraz notatek wykonywanych podczas lekcji w teczce lub segregatorze). Konieczne jest natomiast systematyczne zapisywanie wykonanych w pracowni ćwiczeń w określonym miejscu w sieci lokalnej lub w chmurze.
- Warto zachęcać uczniów do samodzielnego oceniania swojej pracy – powinni umieć stwierdzić, czy ich rozwiązanie jest poprawne. W miarę możliwości należy uzasadniać oceny i dyskutować je z uczniami.
- Aby poprawić ocenę, uczeń powinien wykonać powtórnie najgorzej ocenione zadania (lub zadania podobnego typu) w trakcie prowadzonych w pracowni zajęć dodatkowych albo w domu, jeśli jest taka możliwość i można wierzyć, że dziecko będzie pracować samodzielnie.
- Uczeń powinien mieć możliwość zgłoszenia nieprzygotowania zgodnie ze Statutem Szkoły w semestrze. Nieprzygotowanie powinno zostać zgłoszone przed rozpoczęciem lekcji (np. podczas sprawdzania obecności). Nie zwalnia ono ucznia z udziału w lekcji – jeśli to konieczne, uczniowi powinni podczas zajęć pomagać nauczyciel i koledzy.
- Uczeń, który był dłużej nieobecny, powinien w miarę możliwości nadrobić istotne ćwiczenia i zadania wykonane na opuszczonych lekcjach – termin wykonania prac ustala nauczyciel

Wymagania programowe na poszczególne oceny szkolne

1. Lekcje z aplikacjami.

ocena dopuszczająca (2)

- stosuje się do zasad BHP
- wymienia zasady bezpiecznej pracy z komputerem
- przyjmuje poprawną postawę podczas pracy z komputerem
- uruchamia bibliotekę klipartów
- z pomocą nauczyciela uruchamia edytor tekstu
- wypełnia treścią pola tekstowe i objaśnienia wstawione do dokumentu przez nauczyciela
- wykonuje zdjęcia urządzeniem mobilnym (smartfon, tablet), stosując podstawowe funkcje

- uruchamia Photopeę – program graficzny działający w trybie online
- otwiera obrazy do edycji w programie Photopea

ocena dostateczna (3)

- spełnia kryteria oceny dopuszczającej
- wymienia konsekwencje niestosowania programów antywirusowych
- zapisuje na dysku obrazek z biblioteki grafiki wektorowej
- samodzielnie uruchamia edytor tekstu
- wstawia do dokumentu rysunki
- świadomie wybiera odpowiedni kadr fotografowanej sceny
- zna i stosuje funkcje podstawowych narzędzi programu Photopea

ocena dobra (4)

- spełnia kryteria oceny dostatecznej
- wymienia podstawowe rodzaje złośliwego oprogramowania
- wymienia podstawowe elementy jednostki centralnej
- wymienia różnice między grafiką rastrową i wektorową
- wstawia do dokumentu pola tekstowe i objaśnienia
- formatuje osadzone obiekty
- wykonuje zdjęcia z wykorzystaniem funkcji panoramy
- poprawia kadr obrazu, stosując odpowiednie narzędzia programu

ocena bardzo dobra (5)

- spełnia kryteria oceny dobrej
- opisuje sposoby ochrony danych i komputera przed złośliwym oprogramowaniem i nieautoryzowanym dostępem
- opisuje funkcje podstawowych elementów jednostki centralnej
- wyszukuje obrazki w bibliotece grafiki wektorowej i zapisuje je w postaci pliku SVG
- dba o estetyczny wygląd dokumentu oraz rozplanowanie poszczególnych elementów (rysunków, pól tekstowych, objaśnień) na stronie
- stosuje zasadę trójpodziału na etapie wykonywania zdjęcia
- koryguje parametry obrazu (jasność, kontrast oraz intensywność barw)
- usuwa zbędne elementy obrazu przez klonowanie

ocena celująca (6)

- spełnia kryteria oceny bardzo dobrej
- wymienia przykłady wirusów komputerowych i omawia sposób ich działania
- wykorzystuje i przekształca pobrane obrazki w edytorze tekstu
- tworzy autorski komiks z własnoręcznie przygotowanymi ilustracjami
- modyfikuje zdjęcia w celu uzyskania pożądanego efektu, wykorzystując dostępne funkcje aparatu
- modyfikuje obrazy, stosując filtry dostępne w programie

2. Lekcje w sieci

ocena dopuszczająca (2)

- zna zasady tworzenia bezpiecznego hasła
- wyjaśnia znaczenie pojęcia lokalna sieć komputerowa
- wyjaśnia znaczenie pojęcia rozległa sieć komputerowa
- z pomocą nauczyciela tworzy książkę kontaktów na swoim koncie poczty e-mail
- wymienia najprostsze zagrożenia i pozytywne cechy działania i pracy w sieci
- bierze udział w ewentualnych zajęciach online
- objaśnia, czym są Dokumenty Google
- korzysta w podstawowym zakresie z usługi Google Street View
- z pomocą nauczyciela korzysta z programu Google Earth Pro

ocena dostateczna (3)

- spełnia kryteria oceny dopuszczającej
- wyjaśnia znaczenie elementów adresu e-mail
- wyjaśnia znaczenie i przeznaczenie urządzeń sieciowych (ruter, serwer)
- samodzielnie tworzy listę kontaktów na swoim koncie pocztowym
- tworzy grupy odbiorców
- wymienia zasady odpowiedniego zachowywania się w społeczności internetowej
- wymienia najważniejsze zasady netykiety, których należy przestrzegać na co dzień
- w czasie ewentualnych zajęć online prezentuje odpowiednie zachowanie
- korzysta w podstawowym zakresie z Dokumentów Google
- korzysta w podstawowym zakresie z Tłumacza Google
- samodzielnie korzysta z programu Google Earth Pro
- wykorzystuje funkcję nawigacji i panel **Warstwy**

ocena dobra (4)

- spełnia kryteria oceny dostatecznej
- wysyła i odbiera wiadomości e-mail
- zna zasady logowania się na platformie Classroom lub innej o podobnej funkcjonalności
- korzysta z listy kontaktów podczas wysyłania korespondencji e-mail
- potrafi dołączyć do rozmowy w ramach usługi Czat
- potrafi dołączyć do wideokonferencji
- wymienia największe zagrożenia związane z korzystaniem z internetu
- wymienia ograniczenia prawne związane z korzystaniem z internetu
- w czasie ewentualnych zajęć online pomaga innym i stosuje się do obowiązujących zasad
- potrafi pracować w chmurze i umieszczać w niej dokumenty
- samodzielnie wykonuje zadania i ćwiczenia

- wyszukuje w internecie istotne informacje dotyczące działalności różnych instytucji
- wyznacza odległości na trójwymiarowej mapie

ocena bardzo dobra (5)

- spełnia kryteria oceny dobrej
- stosuje „mailową etykietę”
- wysyła i odbiera wiadomości e-mail z załącznikami
- potrafi wyodrębnić pliki z archiwum zawierającego kilka załączników
- wymienia zalety i wady korzystania z poczty elektronicznej
- sprawnie korzysta z platformy Classroom lub innej o podobnej funkcjonalności
- potrafi zainicjować i prowadzić rozmowę w ramach usługi Czat
- potrafi zainicjować wideokonferencję
- wymienia zalety korzystania z internetu w wybranych obszarach zagadnień
- wyszukuje negatywne i pozytywne zjawiska związane z działaniami w sieci
- uczestniczy aktywnie i kulturalnie w sieciowych zajęciach
- sprawnie posługuje się aplikacjami online podczas wspólnej pracy
- sprawnie posługuje się Google Street View i Tłumaczem Google
- nagrywa wirtualne wycieczki

ocena celująca (6)

- spełnia kryteria oceny bardzo dobrej
- potrafi wyodrębnić pliki z archiwum zawierającego kilka załączników
- wymienia zalety i wady korzystania z poczty elektronicznej
- wyjaśnia, jakie strony internetowe można uznać za godne zaufania
- sprawnie koordynuje pracę grupy w czasie zespołowej pracy zdalnej
- aktywnie uczestniczy w dyskusji
- przygotowuje prezentację lub referat, rozwijając wybrane zagadnienie
- stosuje techniki pracy ułatwiające innym wspólne działania online
- biegle posługuje się aplikacjami Dokumenty Google i Dysk Google
- biegle posługuje się Google Street View i Tłumaczem Google
- przygotowuje tutorial, jak pracować z programem Google Earth na urządzeniu mobilnym

3. Lekcje ze Scratchem

ocena dopuszczająca (2)

- z pomocą nauczyciela korzysta z edytora grafiki programu Scratch i tworzy proste rysunki
- pobiera duszki z serwisu **opencart.org**
- z pomocą nauczyciela wstawia do projektu tło z biblioteki oraz pobrane duszki
- z pomocą nauczyciela modyfikuje i nazywa duszki

- z pomocą nauczyciela wstawia duszka i tło z biblioteki do projektu
- z pomocą nauczyciela wstawia do projektu duszki i tło z biblioteki
- z pomocą nauczyciela rysuje scenę w edytorze grafiki środowiska Scratch
- korzysta z bloków z grupy **Ruch** do sterowania ruchem duszka
- bada i analizuje działanie projektu
- wstawia duszka i tło z biblioteki

ocena dostateczna (3)

- spełnia kryteria oceny dopuszczającej
- w podstawowym zakresie korzysta z edytora grafiki programu Scratch
- tworzy kostium duszka według podanego wzoru
- z pomocą nauczyciela tworzy dialog między duszkami (na podstawie podręcznika)
- samodzielnie wstawia duszka i tło z biblioteki do projektu
- duplikuje duszki
- samodzielnie wstawia do projektu duszki i tło z biblioteki
- odtwarza pojedyncze nuty
- samodzielnie rysuje scenę w edytorze grafiki środowiska Scratch
- wstawia duszki z biblioteki i powiela duszki
- eliminuje usterki i poprawia projekt
- z pomocą nauczyciela definiuje skrypty dla sceny

ocena dobra (4)

- spełnia kryteria oceny dostatecznej
- powiela i modyfikuje kostium duszka
- wykorzystuje komunikaty do tworzenia dialogu
- steruje duszkami za pomocą bloków z grupy **Zdarzenia, Ruch, Wygląd i Kontrola**
- wykorzystuje w projekcie wykrywanie spotkań duszków
- uruchamia pomiar czasu
- definiuje nowy blok rysowania gwiazdek

ocena bardzo dobra (5)

- spełnia kryteria oceny dobrej
- tworzy skrypt animujący duszka
- koryguje czas wyświetlania poszczególnych kostiumów duszka
- tworzy estetyczną pracę z płynną animacją
- testuje program – panuje nad poprawną kolejnością partii dialogowych
- testuje program – panuje nad zmianą tła sceny, wprowadza poprawki, udoskonalenia
- buduje skrypt, wykorzystując bloki z grupy **Muzyka, Wygląd i Moje bloki**
- operuje losowością i zmiennymi
- wykorzystuje zmienne i tworzy licznik
- opisuje działanie gotowego projektu i udostępnia projekt w serwisie Scratcha

- wywołuje blok rysowania oraz ustala warunki początkowe

ocena celująca (6)

- spełnia kryteria oceny bardzo dobrej
- wykazuje się ponadprzeciętnymi umiejętnościami w zakresie tworzenia grafiki wektorowej
- kreatywnie podchodzi do zadania, włączając własne postacie i dialogi
- kreatywnie podchodzi do zadania, włączając do animacji własne postacie i dialogi
- realizuje własne pomysły wykorzystywania rozszerzenia **Muzyka**
- kreatywnie podchodzi do zadania, dodając własne elementy
- modyfikuje projekt gry według własnych pomysłów
- rozwija projekt gry według własnych pomysłów
- dodaje własne skrypty rysowania zaprojektowanych motywów

4. Lekcje z liczbami

ocena dopuszczająca (2)

- w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego
- w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego i programu do tworzenia prezentacji
- z pomocą nauczyciela wyszukuje w internecie informacje na podany temat
- w podstawowym zakresie korzysta z arkusza kalkulacyjnego

ocena dostateczna (3)

- spełnia kryteria oceny dopuszczającej
- wyszukuje w internecie informacje na podany temat
- samodzielnie wyszukuje w internecie informacje na podany temat i wykorzystuje je do własnych zestawień

ocena dobra (4)

- spełnia kryteria oceny dostatecznej
- analizuje znalezione informacje
- tworzy i modyfikuje w arkuszu kalkulacyjnym proste wykresy liniowe
- analizuje dane na podstawie wykresu

ocena bardzo dobra (5)

- spełnia kryteria oceny dobrej
- na podstawie znalezionych informacji tworzy w arkuszu kalkulacyjnym wykres liniowy
- na podstawie znalezionych informacji tworzy prezentację według własnego pomysłu
- wykorzystuje formuły i sortuje dane

ocena celująca (6)

- spełnia kryteria oceny bardzo dobrej
- kreatywnie podchodzi do zadania, tworząc rozbudowaną prezentację zawierającą ciekawe dane dotyczące pogody w Europie
- kreatywnie podchodzi do zadania, tworząc film wykorzystujący ciekawostki o krajach sąsiadujących z Polską
- pracuje w chmurze
- tworzy własne interesujące zagadnienia z zebranych samodzielnie danych

5. Lekcje z multimediami

ocena dopuszczająca (2)

- podłącza słuchawki i mikrofon do gniazd komputera
- nagrywa i odtwarza dźwięk w systemie Windows za pomocą Rejestratora głosu
- wymienia sposoby zapisu plików dźwiękowych
- uruchamia program Audacity
- zapisuje dźwięk w formacie MP3
- z pomocą nauczyciela uruchamia aplikację Edytor wideo
- z pomocą nauczyciela tworzy prosty film ze zdjęć
- z pomocą nauczyciela otwiera projekt utworzony w programie Edytor wideo
- określa zalety internetu

ocena dostateczna (3)

- spełnia kryteria oceny dopuszczającej
- wykorzystuje syntezę mowy w systemie Windows za pomocą Narratora
- wymienia formaty plików dźwiękowych
- nagrywa i zapisuje dźwięk w programie Audacity
- modyfikuje dźwięk w programie Audacity
- przygotowuje scenariusz filmu
- samodzielnie uruchamia aplikację Edytor wideo i tworzy prosty film ze zdjęć
- korzysta w podstawowym zakresie z aplikacji Edytor wideo
- samodzielnie otwiera projekt utworzony w programie Edytor wideo
- nagrywa prostą narrację w edytorze dźwięku Audacity
- określa zagrożenia związane z korzystaniem z internetu

ocena dobra (4)

- spełnia kryteria oceny dostatecznej
- wykorzystuje rozpoznawanie mowy w przeglądarce (Google) na komputerze oraz urządzeniu mobilnym
- krótko charakteryzuje formaty plików dźwiękowych
- instaluje program Audacity
- zapisuje i przetwarza dźwięk w formacie MP3 za pomocą aplikacji online
- tworzy płynne przejścia między zdjęciami

- modyfikuje scenariusz przygotowany podczas poprzedniej lekcji
- dodaje do filmu narrację
- sprawnie posługuje się programem do tworzenia prezentacji

ocena bardzo dobra (5)

- spełnia kryteria oceny dobrej
- biegle posługuje się syntezą i rozpoznawaniem mowy w aplikacjach
- przetwarza nagranie w podstawowym zakresie (np. usuwa ciszę albo szum)
- korzysta z radia w internecie, podcastów i serwisu YouTube
- dodaje do filmu napisy oraz efekty wideo
- wybiera odpowiedni współczynnik proporcji, zapisuje film na dysku i odtwarza film we wskazanym programie
- tworzy estetyczną i ciekawą pracę
- dodaje do filmu elementy wideo nagrane kamerą internetową lub urządzeniem mobilnym
- zapisuje film na dysku, tak aby zajmował niewiele miejsca
- tworzy jasny i staranny przekaz multimedialny
- prowadzi prezentację

ocena celująca (6)

- spełnia kryteria oceny bardzo dobrej
- wykorzystuje nagrywanie dźwięków, syntezę i rozpoznawanie mowy, realizując własne pomysły
- analizuje i samodzielnie wykorzystuje program Audacity
- tworzy nagrania w wybranych formatach i wykorzystuje je w innych aplikacjach
- biegle posługuje się aplikacją Edytor wideo
- samodzielnie realizuje filmy własnego pomysłu
- biegle posługuje się programem do tworzenia prezentacji