

**Przedmiotowy System Oceniania zajęć komputerowych i informatyki w Szkole
Podstawowej im. św. Maksymiliana Kolbego w Teresinie
(klasy czwarte, piąte, szóste)**

I. Przedmiotowy system oceniania został skonstruowany w oparciu o następujące dokumenty:

1. Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia 30 kwietnia 2007 roku(Dz. U. Nr 83, poz. 562 z późn. zm.) w sprawie oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy oraz przeprowadzania egzaminów w szkołach publicznych.
2. Wewnątrzszkolny System Oceniania w Szkole Podstawowej im. św. M. Kolbego w Teresinie
3. Podstawę programową z zajęć komputerowych i informatyki
4. Standardy wymagań egzaminacyjnych opublikowanych przez MEN.

II. KONTRAKT MIĘDZY NAUCZYCIELEM A UCZNIEM:

- Každy uczeń jest oceniany sprawiedliwie.
- Odpowiedzi ustne są obowiązkowe.
- Krótkie sprawdziany (kartkówki) nie muszą być zapowiadane i nie podlegają poprawie.
- Sprawdzone i ocenione kartkówki uczeń powinien otrzymać w okresie 2 tygodni od daty pisania pracy.
- Po dłuższej nieobecności (powyżej 2 tygodni) uczeń ma prawo nie być oceniany na aktualnej lekcji.
- Uczeń ma prawo do dwukrotnego w ciągu semestru zgłoszenia nieprzygotowania się do lekcji. Przez nieprzygotowanie się do lekcji rozumie się: brak zeszytu, brak pracy domowej, niegotowość do odpowiedzi.
- Po wykorzystaniu limitu nieprzygotowania uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną.
- Aktywność na lekcji nagradza się „plusami”. Za 5 plusów uczeń otrzymuje ocenę bardzo dobrą. Przez aktywność na lekcji rozumie się: częste zgłaszanie się i udzielanie poprawnych odpowiedzi, rozwiązywanie zadań dodatkowych podczas lekcji, aktywną pracę w grupie.
- Uczeń może poprawić ocenę wykonując powtórnie najgorzej ocenione zadania (lub zadania podobnego typu) w trakcie dodatkowych zajęć poza lekcją (np. w godzinach, kiedy pracownia jest otwarta).
- Gdy uczeń był dłużej nieobecny w miarę możliwości powinien nadrobić istotne ćwiczenia i zadania wykonywane na opuszczonych lekcjach.
 - O ocenie semestralnej informuje nauczyciel na 7 dni przed radą klasyfikacyjną
 - O zagrożeniu oceną niedostateczną nauczyciel informuje ucznia i jego rodziców na miesiąc przed klasyfikacją.

III. POMIAR OSIĄGNIĘĆ:

Osiągnięcia ucznia	Propozycje oceniania
Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none">• zachować prawidłową postawę podczas pracy z komputerem;• zapisać wykonaną pracę w określonym miejscu, nadając plikowi właściwą nazwę;	Na co dzień konieczne jest ocenianie prawidłowej postawy w trakcie pracy przy komputerze z niezwłocznym zwróceniem uwagi na wady postawy. Stałe elementy oceniane: styl pracy ucznia podczas lekcji (szczególnie

<ul style="list-style-type: none"> • korzystać z podglądu wydruku <ul style="list-style-type: none"> i. wydrukować wykonaną pracę; • wybierać odpowiednie narzędzia informatyczne do wykonywanych zadań; • stosować się do zasad i praw regulujących korzystanie z oprogramowania i porozumiewanie się z innymi użytkownikami komputerów; • współpracować z innymi przy wykonywaniu złożonego zadania; • zaprezentować swoją pracę innym. 	<p>w klasach o zróżnicowanym poziomie ważne jest, aby w ocenie uwzględnić stopień zaangażowania ucznia w wykonywanie zadania);</p> <p>ogólny efekt pracy widoczny na ekranie;</p> <p>radzenie sobie z wykonywanym ćwiczeniem -</p> <p>prawidłowość jego wykonania;</p> <p>zapisanie pracy we właściwym miejscu na dysku;</p> <p>estetyczny wygląd pracy;</p> <p>efektywność i sposób pracy przy komputerze;</p> <p>stopień biegłości w posługiwaniu się sprzętem oprogramowaniem;</p> <p>aktywność w trakcie lekcji;</p> <p>udział uczniów w dyskusjach o rozwiązywanych problemach;</p>
1. POSŁUGIWANIE SIĘ KOMPUTEREM	
<p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wpisywać znaki z klawiatury (małe i wielkie litery, polskie litery, cyfry, znaki interpunkcyjne i niektóre znaki specjalne); • posługiwać się myszką: wskazywać, zaznaczać, chwycić i przeciągać obiekty, oraz wywoływać menu podręczne; • dokonywać operacji na oknach: otwierać, przewijać zawartość, minimalizować, maksymalizować, przywracać, zmieniać rozmiary, przenosić oraz zamykać; • tworzyć folder; • uruchomić wskazany program wybierając go z menu Start; • uruchomić i posługiwać się edytorem graficznym i stosować jego narzędzia; • korzystać w podstawowym zakresie z edytora tekstu. 	<p>Ocena sprawności posługiwania się klawiaturą i myszką, z zaleceniem dalszych ćwiczeń, jeśli sprawność ta nie jest zadowalająca (jeśli uczeń wykonuje czynności bardzo wolno i często się myli).</p> <p>Ocena prawidłowości i szybkości wykonania ćwiczenia</p> <p>Elementy oceniane w trakcie ćwiczeń:</p> <p>aktywność w przeprowadzanej dyskusji;</p> <p>w przypadku rysunku przedstawiającego uczucia - trafność doboru barw i narzędzi malarskich;</p> <p>stopień samodzielności wykonywania czynności takich jak: uruchamianie programu, zapisywanie pracy na dysku, drukowanie;</p> <p>liczba popełnionych błędów (literówek, błędów formatowania, nieprawidłowego wstawiania znaków przestankowych itp.):</p> <p>umiejętność posługiwania się edytorem graficznym i edytorem tekstowym;</p> <p>estetyka i staranność z jaką praca została</p> <ul style="list-style-type: none"> • wykonana.
2. OPRACOWYWANIE TEKSTÓW I RYSUNKÓW	
<p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tworzyć i formatować prosty tekst, stosując przy tym właściwe zasady wstawiania: • używać symboli i znaków graficznych w celu ilustrowania tekstu; • stosować technikę "przenieś i upuść" w celu przenoszenia tekstu; • wstawiać tabelę do tekstu, wypełniać ją 	<p>Przy dużej liczbie popełnionych błędów (literówek, błędów formatowania, nieprawidłowego wstawiania znaków przestankowych itp.) polecamy powtórne wykonanie ćwiczenia.</p> <p>Możemy ogłosić "konkurs" i oceniać wspólnie z uczniami ich teksty z obrazkami.</p> <p>Warto polecić uczniom wzajemne sprawdzanie prac przed wydrukowaniem. --</p>

<p>treścią, formatować i rozmieszczać treści w tabeli;</p> <ul style="list-style-type: none"> • wstawiać grafikę za pomocą operacji "kopiuj - wklej"; • rozplanować układ tekstu i grafiki na stronie, ustalić wielkość marginesów; • tworzyć strony prezentacji z elementami graficznymi i tekstowymi; • utworzyć listę numerowaną. 	<p>Oceniamy wspólnie z uczniami ich wydruki i wybieramy najlepsze z nich do powieszenia w klasie i na szkolnej tablicy informacyjnej. Elementy oceniane w trakcie ćwiczeń: czy wstawione rysunki pasują do tekstu? estetyczny wygląd tekstu i grafiki w tabeli, dobór rysunków; czytelność przygotowanego dokumentu; prawidłowe wstawienie ilustracji do dokumentu; rozmieszczenie tekstu na stronie, ustalenie wielkości obrazków; ustawienie wielkości marginesów zgodnie z przyjętym planem dokumentu; liczba popełnionych błędów (literówek, błędów formatowania, nieprawidłowego wstawiania znaków przestankowych itp.); przygotowanie dokumentu do wydruku, korzystanie z podglądu wydruku;</p>
<h3>3. TWORZENIE RYSUNKÓW I MOTYWÓW</h3>	
<p>Uczeń zna podstawowe procedury pierwotne grafiki żółwia.</p> <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • rysować proste rysunki w trybie bezpośrednim korzystając z grafiki żółwia; • zmieniać kolor i grubość pisaka żółwia; • Definiować bezparametrowe procedury rysowania różnych figur zbudowanych z kwadratów, kół lub okręgów; • definiować procedury z parametrem; • wybierać wartość parametru przy wywołaniu procedury, korzystać z funkcji losowej przy wybieraniu wartości parametru; • zmieniać postać żółwia i inne jego cechy; • uruchamiać prosty proces. w wniku którego żółwie poruszają się po ekranie. 	<p>Ocena trudności i pomoc w ich przewyciężaniu.</p> <p>Przede wszystkim obserwujemy jak uczniowie pracują, czy mają jakieś problemy? Pomagamy w rozwiązywaniu problemów. Udzielamy wskazówek.</p> <p>Ocena zadań wykonywanych samodzielnie.</p> <p>Oceniamy efekt widoczny na ekranie. Jeśli efekt jest zgodny z zadaniem rysunkiem, stawiamy +. Na końcu lekcji wystawiamy oceny w zależności od liczby uzyskanych plusów.</p> <p>Jeżeli rysunek nie jest dobry, trzeba zajrzeć do definicji procedury i pomóc uczniowi znaleźć błąd.</p> <p>Elementy oceniane w trakcie ćwiczeń: staranność rysunków na stronie; przygotowanie wielu różnych żółwi; wykonanie całości projektu; przygotowanie poszczególnych elementów projektu.</p>
<h3>4. ZASTOSOWANIA KOMPUTERÓW</h3>	
<p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • stworzyć animowane postacie żółwi w Edytorze postaci Logomocji; • utworzyć i uruchomić animację; • odegrać dźwięki wykorzystując klawiaturę edytora melodii Logomocji; ułożyć na pięciolinii nuty melodii, dobrać tempo grania i odpowiedni instrument; • uruchamiać program z płyty CD; badać 	<p>Elementy oceniane w trakcie ćwiczeń: wygląd rysunku i płynność animacji; jakość zapisanych melodii; dobór instrumentów; staranność i poprawność wykonania żółwi; udział uczniów w dyskusji o programie, z którego korzystali; prawidłowy zapis projektu w postaci str<;:my WWW;</p>

<p>możliwości programu multimedialnego i korzystać z nich; wykorzystywać multimedialny program edukacyjny do nauki;</p> <ul style="list-style-type: none"> • tworzyć pokazy w Logomocji z wykorzystaniem wielu stron i przycisków sterujących poruszaniem się po pokazie; zapisywać pokazy w postaci strony WWW; • tworzyć prezentację wspólnie z innymi; tworzyć slajdy z rysunkiem w tle, wstawić plik dźwiękowy; wpisywać tekst w pola tekstowe prezentacji, formatować wprowadzony tekst; • ustalać animację poszczególnych obiektów oraz przejścia slajdów. 	<p>estetyka przygotowanej prezentacji - dobór tekstów, kolorów, rysunków, prawidłowe ułożenie obiektów na slajdach; ustawienie tempa animacji; sposób prezentowania pracy innym.</p>
<p>5. KOMPUTER JAKO ŹRÓDŁO WIADOMOŚCI I ŚRODEK POROZUMIEWANIA SIĘ</p>	
<p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • wyjaśnić istotę działania sieci telefonii komórkowej i sieci komputerowej, wyjaśnić rolę adresu komputera i numeru telefonu w sieci; • uruchomić przeglądarkę internetową, otworzyć stronę internetową o znanym adresie; • posługując się wyszukiwarką internetową, odnaleźć w Internecie informacje na dany temat. • Uczeń ma świadomość ograniczeń prawnych związanych z Internetem. <p>Uczeń rozumie:</p> <ul style="list-style-type: none"> • konieczność odpowiedniego zachowania w społeczności internetowej, • konieczność przestrzegania zasad prawa autorskiego. <p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • napisać i wysłać ze strony WWW list do innej osoby, odebrać ze strony WWW i przeczytać list (e-mail), wprowadzać adresy do książki adresowej. 	<p>Elementy oceniane w trakcie ćwiczeń:</p> <p>czytelność wykonanego rysunku (schematu); umiejętność posługiwania się przeglądarką internetową; umiejętność korzystania z wyszukiwarki internetowej; umiejętność wyszukiwania pożądaných informacji z treści stron WWW. treści zawarte w notatce; stopień opanowania umiejętności posługiwania się pocztą elektroniczną w domenie interklasa.pl; przestrzeganie zasad netykiety; Estetykę i wartość merytoryczną przygotowanego dokumentu (prezentacji); sposób prezentowania pracy innym.</p>
<p>6. UCZENIE SIĘ Z KOMPUTEREM</p>	
<p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • korzystać w podstawowym zakresie z arkusza kalkulacyjnego; • wpisywać tekst i liczby do arkusza, formatować dane, zaznaczać je, edytować, porządkować dane w arkuszu, konstruować tabele z danymi; • tworzyć proste wykresy, opisywać je. 	<p>Elementy oceniane w trakcie ćwiczeń:</p> <p>sposób wprowadzenia danych do arkusza; formatowanie danych i ich czytelność; wykonanie wykresu i jego opisanie; wpisanie formuł i wykorzystanie ich wyników do dalszych obliczeń; prawidłowe korzystanie: z funkcji Autosumowanie oraz średnia</p>

<p>rozumieć powiązanie danych z wykresem;</p> <ul style="list-style-type: none"> wpisywać proste formuły obliczeniowe, korzystać z funkcji suma oraz średnia; dostrzegać i wykorzystywać podstawową funkcję arkusza - możliwość wykonywania wielokrotnych obliczeń na podstawie zmieniających się danych, przy użyciu tych samych formuł; dokonywać rozkładu liczb na czynniki, rozróżniać liczby pierwsze i podawać ich definicję; kojarzyć związek między problemem a jego opisem matematycznym (modelem). 	<p>prawidłowe tworzenie wykresu słupkowego; zdolność uczniów do kojarzenia rozwiązywanego problemu z jego opisem matematycznym; opracowanie poszczególnych elementów składających się na projekt (oceniaamy prace lub ich fragmenty na każdych zajęciach):</p> <p>plany, przygotowanie do wycieczki; materiały zebrane na wycieczce (w porozumieniu z wychowawcą klasy); opracowanie materiału do wspólnej klasowej prezentacji (w uzgodnionej formie);</p> <p>umiejętność pracy w grupie; estetyka i zawartość przygotowanego dokumentu (prezentacji) oraz planszy.</p>
7. KOMPUTERY I URZĄDZENIA Z NIMI ZWIĄZANE WOKOL NAS	
<p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> odczytywać proste kody zerojedynkowe - zamieniać je na liczby, zamieniać liczby na kod zerojedynkowy; opisywać zasadę odczytywania kodu kreskowego, opisywać zasadę działania kasy sklepowej z czytaniem kodów kreskowych; rozpoznawać wygląd i wartości polskich monet; sprawnie obliczać reszty przy wydawaniu pieniędzy; posługiwać się operacjami obliczania ilorazu całkowitego i reszty; przeprowadzać z ich pomocą rachunki na interwałach czasowych; rozróżniać syntezę mowy od odtwarzania dźwięków; posługiwać się systemową syntezą mowy; wyjaśniać pojęcie rozpoznawania mowy przez komputer; opisywać elementy komputera i podawać ich parametry; klasyfikować oprogramowanie komputerowe; wskazywać, gdzie w otoczeniu spotyka się komputery. 	<p>Elementy oceniane w trakcie ćwiczeń:</p> <p>formatowanie danych i ich czytelność; wpisanie formuł i wykorzystanie ich wyników do dalszych obliczeń;</p> <p>Wykonanie i sformatowanie wykresu; sprawność wykonywania ćwiczeń zamiany kodu na liczbę i liczby na kod; umiejętność opisywania sposobu wykonywania zamiany kodu na liczbę i liczby na kod;</p> <p>radzenie sobie z obliczeniami na interwałach czasowych wykonywanymi w Logo; prawidłowe wykonywanie ćwiczenia z przygotowanym pokazem; udział uczniów w dyskusjach o zastosowaniach syntezy i rozpoznawania mowy; sposób przygotowania i zaprezentowania wybranego tematu; jakość przygotowanego opracowania;</p> <p>poziom wiadomości dotyczących komputerów i oprogramowania.</p>

IV . NARZĘDZIA POMIARU OSIĄGNIĘĆ:

Jak będą sprawdzane wiadomości i umiejętności uczniów?

Forma aktywności	Jak często	Uwagi
ćwiczenia wykonywane w trakcie lekcji	w zasadzie na każdej lekcji	sprawdzane są wyniki pracy
praca na lekcji	na każdej lekcji	sprawdzane: sposób pracy,

		aktywność, przestrzeganie bezpiecznej pracy
odpowiedzi ustne, udział w dyskusjach	czasami	
kartkówki, sprawdziany	rzadko	
prace domowe	czasami	nie wymagają użycia komputera
referaty, opracowania	głównie w ramach realizacji projektów	
przygotowanie do lekcji	wtedy, gdy potrzebne	zwracamy uwagę na pomysły i przygotowane materiały do pracy na lekcji
udział w konkursach, pracy na kole fotograficznym w redakcji kuriera szkolnego	nieobowiązkowo	wpływa na podniesienie oceny

V. OPIS WYMAGAŃ, KTÓRE TRZEBA SPEŁNIĆ, ABY UZYSKAĆ OCENĘ:

Celującą

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania z lekcji i zadania dodatkowe. Jego wiadomości i umiejętności wykraczają poza te, które są zawarte w programie informatyki. Jest aktywny na lekcjach i pomaga innym. Ćwiczenia na lekcji wykonuje bezbłędnie, trzeba dostarczać mu dodatkowych, trudniejszych zadań. Bierze udział w konkursach informatycznych, przechodząc w nich poza etap wstępny. Wykonuje dodatkowe prace informatyczne, takie jak przygotowanie pomocniczych materiałów na komputerze np. na kole fotograficznym.

Bardzo dobrą

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania z lekcji. Opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie informatyki. Na lekcjach jest aktywny, pracuje systematycznie i potrafi pomagać innym w pracy. Zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je bezbłędnie.

Dobłą

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze nie tylko proste zadania. Opanował większość wiadomości i umiejętności, zawartych w programie informatyki. Na lekcjach pracuje systematycznie i wykazuje postępy. Prawie zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je niemal bezbłędnie.

W przypadku niższych stopni istotne jest to, czy uczeń osiągnął podstawowe umiejętności wymienione w podstawie programowej, czyli:

Posługiwanie się komputerem w przystosowanym dla ucznia środowisku sprzętowym i programistycznym.

Opracowywanie za pomocą komputera prostych tekstów, rysunków, motywów.

Korzystanie z różnorodnych źródeł i sposobów zdobywania informacji oraz jej przedstawiania i wykorzystania.

Stosowanie komputerów do wzbogacania własnego uczenia się i poznawania różnych dziedzin.

Dostateczną

Uczeń potrafi wykonać na komputerze proste zadania, czasem z niewielką pomocą. Opanował wiadomości i umiejętności na poziomie nieprzekraczającym wymagań zawartych w podstawie programowej informatyki. Na lekcjach stara się pracować systematycznie, wykazuje postępy. W większości wypadków kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia.

Dopuszczającą

Uczeń czasami potrafi wykonać na komputerze proste zadania, opanował część umiejętności zawartych w podstawie programowej. Na lekcjach pracuje niesystematycznie, jego postępy są zmienne, nie kończy niektórych wykonywanych ćwiczeń. Braki w wiadomościach i umiejętnościach nie przekreślają możliwości uzyskania przez ucznia podstawowej wiedzy i umiejętności informatycznych w toku dalszej nauki.

Niedostateczną

Uczeń nie spełnia wymagań niezbędnych do uzyskania oceny dopuszczającej.

Joanna Żurawska