

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA W
I ETAPIE KSZTAŁCENIA
(Edukacja informatyczna dla uczniów klas 1 – 3 w SP Dźwirzyno)

Ocenianie ma na celu:

- Poinformowanie ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych i postępach w tym zakresie.
- Pomoc uczniowi w samodzielnym planowaniu własnego rozwoju.
- Motywowanie ucznia do dalszej pracy.
- Dostarczenie rodzicom (prawnym opiekunom) i nauczycielom informacji o postępach, trudnościach i specjalnych uzdolnieniach ucznia.
- Umożliwienie nauczycielom doskonalenia organizacji i metod pracy dydaktyczno-wychowawczej.

Jawność ocen

1. Oceny są jawne zarówno dla ucznia jak i jego rodziców (prawnych opiekunów).
2. Sprawdzone i ocenione prace kontrolne (testy) uczniów i jego rodzice (prawni opiekunowie) mogą otrzymać do wglądu do końca danego roku szkolnego (tj. do 31 sierpnia).
3. Na prośbę ucznia lub jego rodziców (prawnych opiekunów) nauczyciel jest zobowiązany do uzasadnienia wystawionej oceny.

Obszary aktywności ucznia podlegające ocenie:

Umiejętności ucznia:

1. Posługuje się komputerem podstawowym zakresie,
2. posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania; korzysta z opcji w programach;
3. wyszukuje informacje i korzysta z nich:
 - a. przegląda wybrane przez nauczyciela strony internetowe (np. stronę swojej szkoły),
 - b. dostrzega elementy aktywne na stronie internetowej, nawiguje po stronach w określonym zakresie,
 - c. odtwarza animacje i prezentacje multimedialne;
4. tworzy teksty i rysunki:
 - a. wpisuje za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania,
 - b. wykonuje rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki, np. z gotowych figur;

Wiadomości ucznia:

1. zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, Internetu i multimediiów:
 - a. wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadweręża kręgosłup, ogranicza kontakty społeczne; wie, jak trzeba korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia,
 - b. ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu,
 - c. stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera, Internetu i multimediiów.

Postawa:

- udział w zajęciach lekcyjnych i pozalekcyjnych (zaangażowanie, wysiłek wkładany w pracę

- podczas zajęć),
- udział w życiu szkoły (np. przygotowywanie gazetek, itp.)
 - przestrzeganie regulaminu pracowni komputerowej,
 - reprezentowanie klasy i szkoły w konkursach komputerowych (informatycznych).

Metody i narzędzia sprawdzania i oceniania osiągnięć uczniów

Pomiar osiągnięć uczniów odbywa się za pomocą następujących narzędzi:

- ✓ praca przy komputerze
- ✓ uczestnictwo w zajęciach (ustne odpowiedzi)
- ✓ aktywność na lekcji (na bieżąco)
- ✓ test umiejętności pracy przy komputerze
- ✓ prace domowe
- ✓ udział w konkursach

Liczba i częstotliwość pomiarów jest zależna od realizowanych treści programowych oraz liczby godzin w danej klasie.

Tryb oceniania

1. Każdy uczeń jest oceniany zgodnie z zasadami sprawiedliwości.
2. Testy są obowiązkowe i są zapowiadane z dwutygodniowym wyprzedzeniem wraz z podaniem zakresu sprawdzanych umiejętności i wiedzy.
3. Uczeń nieobecny na teście z powodu dłuższej nieobecności np. choroby, ma obowiązek go uzupełnić w terminie uzgodnionym z nauczycielem (nie później niż w ciągu dwóch tygodni). Jeżeli uczeń nie przystąpi do testu w wyznaczonym terminie, otrzymuje ocenę niedostateczną.
4. Poprawa testów jest dobrowolna i musi się odbyć w terminie uzgodnionym z nauczycielem. Uczeń poprawę wykonuje tylko raz.
5. Uczeń ma prawo do dwukrotnego w ciągu semestru zgłoszenia nie przygotowania się do lekcji. Przez nie przygotowanie się do lekcji rozumiemy: brak pracy domowej, niegotowość do odpowiedzi, brak pomocy potrzebnych do lekcji.
6. Po wykorzystaniu limitu określonego powyżej uczeń otrzymuje za każde nie przygotowanie ocenę niedostateczną.
7. Aktywność na lekcji podlega ocenianiu. Przez aktywność na lekcji rozumiemy: samodzielne wykonanie określonych zadań na komputerze, częste zgłaszanie się na lekcji i udzielanie poprawnych odpowiedzi, rozwiązywanie zadań dodatkowych w czasie lekcji.

Skala ocen cząstkowych i kryteria wymagań na poszczególne stopnie:

Ocena celująca (6) /wymagania wykraczające/

Uczeń opanował pełny zakres wiadomości i umiejętności określony wymaganiami programowymi. W podejmowanych działaniach prezentuje oryginalność i pomysłowość, wykonując zadania i rozwiązując problemy proponuje śmiało i odważne, nietypowe rozwiązania. Korzysta z różnych źródeł informacji. Potrafi samodzielnie wnioskować, uogólniać i dostrzegać związki przyczynowo – skutkowe. Osiąga sukcesy w konkursach o charakterze informatycznym.

Ocena bardzo dobra (5) /wymagania dopełniające/

Uczeń opanował pełny zakres wiadomości i umiejętności określony wymaganiami programowymi – biegło wykorzystuje je w różnych sytuacjach, potrafi korzystać z różnych źródeł informacji, twórczo i samodzielnie rozwiązuje problemy, w nowych sytuacjach radzi sobie bardzo dobrze.

Ocena dobra (4) /wymagania rozszerzające/

Uczeń opanował zakres wiadomości i umiejętności określony programem nauczania w stopniu średnim – potrafi sprawnie wykorzystać je w sytuacjach typowych, pracuje samodzielnie, potrafi poprawić swoje błędy, rozwiązać w praktyce typowe zadania i problemy.

Ocena dostateczna (3) /wymagania podstawowe/

Uczeń opanował wiadomości i umiejętności określone wymaganiami programowymi w stopniu zadowalającym – potrafi wykorzystać je rozwiązując proste zadania, z pomocą nauczyciela rozwiązuje typowe zadania i problemy o średnim stopniu trudności dające się wykorzystać w sytuacjach szkolnych i pozaszkolnych.

Ocena dopuszczająca (2) /wymagania konieczne/

Uczeń opanował wiadomości i umiejętności określone wymaganiami programowymi w stopniu niskim, niezbędnym do dalszej nauki – uczeń wymaga wsparcia i pomocy ze strony nauczyciela w swoich działaniach i w rozwiązywaniu zadań, samodzielnie wykonuje zadania o niewielkim stopniu trudności. Nie przestrzega limitów czasowych, często nie kończy rozpoczętych działań.

Ocena niedostateczna (1)

Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności określonych wymaganiami programowymi, a braki w wiadomościach i umiejętnościach uniemożliwiają dalsze zdobywanie wiedzy. Uczeń jest w stanie rozwiązać/wykonać/ zadania nawet o niewielkim, elementarnym stopniu trudności. Nie radzi sobie nawet z pomocą nauczyciela. Odmawia wykonania zadania, nie próbuje, nie stara się, niszczy prace.

Kryteria oceniania uczniów w kształceniu zintegrowanym

Przy ocenianiu bieżącym w klasach I-III stosuje się symbole cyfrowe w skali 1- 6.

Klasa I

Symbole cyfrowe	Zajęcia informatyczne
Celujący (cel) 6	Umie obsługiwać komputer, nazywa elementy zestawu komputerowego, posługuje się wybranymi grami i programami edukacyjnymi, bezpiecznie korzysta z komputera i stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera
Bardzo dobry (bdb) 5	Posługuje się komputerem w podstawowym zakresie: korzysta z klawiatury, myszy, uruchamia programy, wie jak trzeba korzystać z komputera żeby nie narażać własnego zdrowia, stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera.
Dobry (db) 4	Posługuje się komputerem w podstawowym zakresie, korzysta z myszy i klawiatury, ze wskazówkami nauczyciela uruchamia programy, wie jak trzeba korzystać z komputera, by nie narażać swojego zdrowia.
Dostateczny (dst) 3	Z pomocą nauczyciela posługuje się komputerem w podstawowym zakresie, korzysta z myszy i klawiatury, wie jak trzeba korzystać z komputera by nie narażać swojego zdrowia
Dopuszczający (dop) 2	Ma trudności w podstawowym zakresie posługiwania się komputerem,
Niedostateczny (ndst) 1	Nie potrafi w podstawowym zakresie posługiwać się komputerem

Klasa II

Symbole cyfrowe	Zajęcia informatyczne
Celujący (cel) 6	<ul style="list-style-type: none"> - Posiada wybitne umiejętności posługiwania się wybranymi narzędziami z Przybornika: Wypełnianie kolorem, Prostokąt, Elipsa, Tekst, Linia, Ołówek, Gumka, Aerograf, Pędzel, Lupa, Zaznacz, Zaznacz dowolny kształt. - Wykorzystuje w edytorze grafiki narzędzia z Przybornika: Zaokrąglony prostokąt, Pipeta. - Posiada umiejętności kopiowania, usuwania, zmniejszania i powiększania wybranych elementów rysunku. - Posługuje się elementami formatowania tekstu: rozmiarem czcionki, kolorem czcionki, pogrubieniem, podkreśleniem, kursywą. - Potrafi umiejętnie dobierać właściwe rozmieszczenia znaków interpunkcyjnych. - Posiada umiejętności kopiowania i usuwania tekstu, także przy użyciu skrótów klawiszowych, - Wykonuje polecenia dotyczące użycia poznanych klawiszy. - Samodzielnie pisanie wyrazów i złożonych zdań za pomocą klawiatury komputerowej. - Tworzenie skomplikowanych skryptów programowania blokowego
Bardzo dobry (bdb) 5	<ul style="list-style-type: none"> - Posiada umiejętności posługiwania się wybranymi narzędziami z Przybornika: Wypełnianie kolorem, Prostokąt, Elipsa, Tekst, Linia, Ołówek, Gumka, Aerograf, Pędzel, Lupa, Zaznacz, Zaznacz dowolny kształt. - Wykorzystuje w edytorze grafiki narzędzia z Przybornika: Zaokrąglony prostokąt, Pipeta. - Posiada umiejętności kopiowania, usuwania, zmniejszania i powiększania wybranych elementów rysunku. - Posługuje się elementami formatowania tekstu: rozmiarem czcionki, kolorem czcionki, pogrubieniem, podkreśleniem, kursywą. - Potrafi umiejętnie dobierać właściwe rozmieszczenia znaków interpunkcyjnych. - Posiada umiejętności kopiowania i usuwania tekstu. - Wykonuje polecenia dotyczące użycia poznanych klawiszy. - Samodzielnie pisanie wyrazów i zdań za pomocą klawiatury komputerowej. - Tworzenie skryptów programowania blokowego
Dobry (db) 4	<ul style="list-style-type: none"> - Posiada umiejętności posługiwania się wybranymi narzędziami z Przybornika: Wypełnianie kolorem, Prostokąt, Elipsa, Tekst, Linia, Ołówek, Gumka, Aerograf, Pędzel, Lupa, Zaznacz, Zaznacz dowolny kształt. - Wykorzystuje w edytorze grafiki niektóre narzędzia z Przybornika: Zaokrąglony prostokąt, Pipeta. - Posiada umiejętności kopiowania, usuwania i powiększania wybranych elementów rysunku. - Posługuje się niektórymi elementami formatowania tekstu: rozmiarem czcionki, kolorem czcionki, pogrubieniem, podkreśleniem, kursywą. - Potrafi umiejętnie dobierać właściwe rozmieszczenia znaków interpunkcyjnych. - Posiada umiejętności kopiowania i usuwania tekstu. - Samodzielnie pisanie wyrazów i krótkich zdań za pomocą klawiatury komputerowej. - Tworzenie prostych skryptów programowania blokowego

Dostateczny (dst) 3	<ul style="list-style-type: none"> - Z trudnością posługuje się niektórymi narzędziami z Przybornika: Wypełnianie kolorem, Prostokąt, Elipsa, Tekst, Linia, Ołówek, Gumka, AeroGRAF, Pędzel, Lupa, Zaznacz, Zaznacz dowolny kształt. - Przy pomocy nauczyciela potrafi wykonać kopiowanie, usuwanie i powiększanie wybranych elementów rysunku. - Przy pomocy nauczyciela potrafi wykonać formatowanie tekstu: rozmiarem czcionki, kolorem czcionki, pogrubieniem, podkreśleniem, kursywą. - Przy pomocy nauczyciela potrafi wykonać kopiowanie i usuwanie tekstu. - Przy pomocy nauczyciela potrafi wykonać pisanie wyrazów i krótkich zdań za pomocą klawiatury komputerowej. - Tworzenie podstawowych skryptów programowania blokowego
Dopuszczający (dop) 2	<p>Ma trudności w podstawowym zakresie posługiwania się komputerem, nawet przy pomocy nauczyciela</p> <ul style="list-style-type: none"> - potrafi uruchomić program do programowania blokowego, np. Scratch
Niedostateczny (ndst) 1	<p>Nie potrafi w podstawowym zakresie posługiwać się komputerem</p>

Klasa III

Symbole cyfrowe	Zajęcia informatyczne
Celujący (cel) 6	<ul style="list-style-type: none"> - posługiwanie się wybranymi narzędziami z Przybornika: Wypełnianie kolorem, Prostokąt, Elipsa, Tekst, Linia, Ołówek, Gumka, AeroGRAF, Pędzel, Lupa, Zaznacz, Zaznacz dowolny kształt, Zaokrąglony prostokąt, Pipeta. - posiadanie umiejętności kopiowania, usuwania, zmniejszania i powiększania wybranych elementów rysunku. - umiejętność samodzielnego rysowania z użyciem poznanych narzędzi z Przybornika oraz wykorzystaniem umiejętności kopiowania, usuwania, pomniejszania i powiększania elementów rysunku. - Posiadanie umiejętności zapisywania obrazka w pliku, otwierania pliku, przygotowania wykonanej pracy do druku i jej drukowania. - posługiwanie się wybranymi narzędziami z Przybornika: Wypełnianie kolorem, Prostokąt, Elipsa, Tekst, Linia, Ołówek, Gumka, AeroGRAF, Pędzel, Lupa, Zaznacz, Zaznacz dowolny kształt, Zaokrąglony prostokąt, Pipeta. - Doskonalenie umiejętności kopiowania, usuwania, zmniejszania i powiększania wybranych elementów rysunku. - Umiejętność samodzielnego rysowania z użyciem poznanych narzędzi z Przybornika oraz wykorzystaniem umiejętności kopiowania, usuwania, pomniejszania i powiększania elementów rysunku. - Doskonalenie umiejętności zapisywania obrazka w pliku, otwierania pliku, przygotowania wykonanej pracy do druku i jej drukowania. - Uruchamianie przeglądarki internetowej. - Otwieranie stron internetowych przy pomocy różnych przeglądarek internetowych - Posiadanie umiejętności otwierania strony o podanym adresie i wyszukiwania na niej określonych informacji. - Tworzenie zaawansowanych skryptów programowania blokowego
Bardzo dobry (bdb) 5	<ul style="list-style-type: none"> - posługiwanie się wybranymi narzędziami z Przybornika: Wypełnianie kolorem, Prostokąt, Elipsa, Tekst, Linia, Ołówek, Gumka, AeroGRAF, Pędzel, Lupa, Zaznacz, Zaznacz dowolny kształt, Zaokrąglony prostokąt, Pipeta.

	<ul style="list-style-type: none"> - posiadanie umiejętności kopiowania, usuwania, zmniejszania i powiększania wybranych elementów rysunku. - umiejętność samodzielnego rysowania z użyciem poznanych narzędzi z Przybornika Posiadanie umiejętności zapisywania obrazka w pliku, otwierania pliku, przygotowania wykonanej pracy do druku i jej drukowania. - posługiwanie się wybranymi narzędziami z Przybornika: Wypełnianie kolorem, Prostokąt, Elipsa, Tekst, Linia, Ołówek, Gumka, AeroGRAF, Pędzel, Lupa, - Doskonalenie umiejętności kopiowania, usuwania, zmniejszania i powiększania wybranych elementów rysunku. - Umiejętność samodzielnego rysowania z użyciem poznanych narzędzi z Przybornika oraz wykorzystaniem umiejętności kopiowania, usuwania, pomniejszania i powiększania elementów rysunku. - Doskonalenie umiejętności zapisywania obrazka w pliku, otwierania pliku, przygotowania wykonanej pracy do druku i jej drukowania. - Uruchamianie przeglądarki internetowej. - Otwieranie stron internetowych. - Posiadanie umiejętności otwierania strony o podanym adresie i wyszukiwania na niej określonych informacji. - Tworzenie trudnych skryptów programowania blokowego
Dobry (db) 4	<ul style="list-style-type: none"> - posługiwanie się wybranymi narzędziami z Przybornika: Wypełnianie kolorem, Prostokąt, Elipsa, Tekst, Linia, Ołówek, Gumka, AeroGRAF, Pędzel, Lupa, Zaznacz, - posiadanie umiejętności kopiowania, usuwania, zmniejszania - umiejętność samodzielnego rysowania z użyciem poznanych narzędzi z Przybornika Posiadanie umiejętności zapisywania obrazka w pliku, otwierania pliku, przygotowania wykonanej pracy do druku i jej drukowania. - posługiwanie się wybranymi narzędziami z Przybornika: Wypełnianie kolorem, Prostokąt, Elipsa, Tekst, Linia, Ołówek, Gumka, AeroGRAF, Pędzel, Lupa, - Doskonalenie umiejętności kopiowania, usuwania, zmniejszania i powiększania wybranych elementów rysunku. - Umiejętność samodzielnego rysowania z użyciem poznanych narzędzi z Przybornika oraz wykorzystaniem umiejętności kopiowania, usuwania, - Doskonalenie umiejętności zapisywania obrazka w pliku, otwierania pliku, - Uruchamianie przeglądarki internetowej. - Otwieranie stron internetowych. - Posiadanie umiejętności otwierania strony o podanym adresie - Tworzenie prostych skryptów programowania blokowego
Dostateczny (dst) 3	<ul style="list-style-type: none"> - Z pomocą nauczyciela: - posługuje się komputerem w podstawowym zakresie narzędzi Przybornika, - rysowanie z użyciem poznanych narzędzi z Przybornika - zapisywania obrazka w pliku, otwierania pliku, przygotowania wykonanej pracy do druku i jej drukowania. - Uruchamianie przeglądarki internetowej. - Otwieranie stron internetowych. - Tworzenie podstawowych skryptów programowania blokowego
Dopuszczający (dop) 2	Ma trudności w podstawowym zakresie posługiwania się komputerem, Potrafi otworzyć dowolny program do programowania blokowego, np. Scratch
Niedostateczny (ndst) 1	Nie potrafi w podstawowym zakresie posługiwać się komputerem

**Warunki i tryb uzyskania wyższej oceny klasyfikacyjnej
niż przewidywana ocena opisowa semestralna lub roczna
z zajęć komputerowych**

1. Uczeń lub jego rodzice (prawni opiekunowie) mają prawo wnioskować na piśmie do nauczyciela o podwyższenie oceny opisowej z zajęć komputerowych.
2. Uczeń musi zadeklarować chęć poprawy oceny w ciągu tygodnia po wystawieniu opisowej oceny proponowanej na swój pisemny wniosek potwierdzony podpisem rodzica (opiekuna). Wniosek należy złożyć w sekretariacie szkoły.
3. Z wnioskiem o podwyższenie oceny opisowej może wystąpić uczeń lub jego rodzice (prawni opiekunowie) jeśli uczeń spełnia następujące warunki:
 - a. był obecny na wszystkich zapowiadanych formach sprawdzania umiejętności i wiadomości;
 - b. zaistniały inne ważne okoliczności uniemożliwiające uzyskanie oceny wyższej niż przewidywana przez nauczyciela.
4. Jeśli uczeń nie spełnia powyższych warunków, wniosek będzie rozpatrzony negatywnie.
5. Wniosek musi zawierać uzasadnienie. Wnioski bez uzasadnienia nie będą rozpatrywane.
6. We wniosku określona jest ocena opisowa, o którą uczeń się ubiega.
7. Nauczyciel przedstawia uczniowi termin oraz zakres materiału potrzebny do poprawy oceny.
8. Podczas sprawdzianu ocenie podlegają:
 - a. umiejętności posługiwania się komputerem i wykonywaniem na nim zadań określonych programem nauczania w danej klasie.
 - b. oceniane są również wiadomości z zakresu zajęć komputerowych klasy do której uczęszczał uczeń.
9. Ocenie nie podlega: sfera aktywności ucznia tj. postawa, zaangażowanie, stosunek do przedmiotu, przestrzeganie zasad regulaminów i obowiązków ucznia, sumiennego przygotowania do zajęć, wysiłku intelektualnego wkładanego do rozwiązywania określonych ćwiczeń komputerowych. Są to bowiem zadania realizowane przez ucznia, a oceniane przez nauczyciela podczas systematycznej pracy w ciągu całego semestru.
10. W przypadku rocznej oceny opisowej wymagana jest znajomość materiału realizowanego w całym roku szkolnym.
11. Nauczyciel rozpatruje wniosek i przeprowadza postępowanie sprawdzające ucznia.
12. Jeżeli uczeń zrezygnuje lub nie zgłosi się z innych powodów do sprawdzianu, nauczyciel wystawia ocenę opisową proponowaną wcześniej .
13. Uczeń otrzymuje wskazaną przez siebie ocenę opisową , jeżeli uzyskał 75 % punktów z umiejętności praktycznych na komputerze i poprawnych odpowiedzi teoretycznych.
14. Nauczyciel ustala opisową ocenę klasyfikacyjną z zajęć edukacyjnych w terminie nie późniejszym niż na 7 dni przed posiedzeniem klasyfikacyjnym rady pedagogicznej.
15. Nauczyciel pisemnie wraz z uzasadnieniem informuje o swojej decyzji osobę składającą wniosek.