

Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów z informatyki w Samorządowej Szkole Podstawowej w Kostkowie

1. Ocenie podlegają:

- sprawdziany oceniające wiedzę, testy online
- sprawdziany oceniające umiejętności (przy komputerze)
- odpowiedzi ustne,
- kartkówki,
- ćwiczenia praktyczne w tym wykonane na platformach internetowych (np. www.scratch.mit.edu, www.baltie.net)
- prace domowe,
- aktywności i postawa na lekcji w tym udział w konkursach.

2. Oceny cząstkowe i śródroczne ustala się w stopniach według następującej skali:

- stopień celujący 6
- stopień bardzo dobry + 5+
- stopień bardzo dobry 5
- stopień bardzo dobry - 5-
- stopień dobry + 4+
- stopień dobry 4
- stopień dobry - 4-
- stopień dostateczny + 3+
- stopień dostateczny 3
- stopień dostateczny - 3-
- stopień dopuszczający + 2+
- stopień dopuszczający 2
- stopień dopuszczający - 2-
- stopień niedostateczny + 1+
- stopień niedostateczny 1

3. Prace klasowe, testy on-line, kartkówki oceniane się według następującej skali procentowej:

- | | |
|-------------------------|------------------------|
| • 100% - 96 % punktów | stopień celujący |
| • 95% - 90% punktów | stopień bardzo dobry |
| • 89% - 75% punktów | stopień dobry |
| • 74% - 50% punktów | stopień dostateczny |
| • 49% - 34% punktów | stopień dopuszczający |
| • 33% punktów i poniżej | stopień niedostateczny |

4. **Sprawdziany** są przeprowadzane w formie pisemnej, bądź praktycznej przy komputerze, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia. Sprawdziany planuje się na zakończenie działu. Uczeń jest informowany o planowanym sprawdzianie z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem.

5. **Testy online** mogą być przeprowadzane na lekcji, ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności uczniów z lekcji lub danego działu. Uczeń jest informowany o planowanym teście online z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem, jeśli test dotyczy działu - większej partii materiału. Przed testem

- online nauczyciel podaje jego zakres programowy.
6. **Kartkówki** są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech) w czasie nie dłuższym niż 15 min. Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki.
 7. **Ćwiczenia praktyczne** obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji oraz zdalnie poprzez platformę internetową. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę: wartość merytoryczną, stopień zaangażowanie w wykonanie ćwiczenia, dokładność wykonania polecenia, staranność i estetykę.
 8. **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę: zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem, prawidłowe posługiwanie się pojęciami, zawartość merytoryczną wypowiedzi, sposób formułowania wypowiedzi.
 9. **Praca domowa** jest pisemną lub ustną formą ćwiczenia umiejętności i utrwalania wiadomości zdobytych przez ucznia podczas lekcji. Pracę domową uczeń wykonuje na komputerze (zapisuje ją na pendrive, chmurze lub koncie internetowym platformy Scratch lub Baltie), w zeszytach, lub w formie zleconej przez nauczyciela. Brak pracy domowej jest oceniany wpisem np. Trzykrotny brak pracy jest równoznaczny z oceną niedostateczną.
 10. **Aktywność i praca ucznia na lekcji** są oceniane, zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów. Plus uczeń może uzyskać za dobrą aktywność m.in. za samodzielne wykonanie krótkiej pracy na lekcji, krótką poprawną odpowiedź ustną, aktywną pracę w grupie, pomoc koleżeńską na lekcji przy rozwiązywaniu problemu, przygotowanie do lekcji. Minus uczeń może uzyskać za złą aktywność m.in. za nieprzestrzeganie regulaminu pracowni komputerowej, brak przygotowania do lekcji (np. brak podręcznika, zeszytu), brak zaangażowania na lekcji, niewykonanie polecenia nauczyciela, utrudnianie prowadzenia lekcji. Po dwóch miesiącach plusy i minusy przeliczane są na punkty, które zamieniane są na oceny. Sposób przeliczania plusów i minusów na oceny jest zgodny z umową między nauczycielem a uczniami tj w skali od 6 dla osoby z najwyższą liczbą punktów do 1 dla osób z punktacją minusową. Uciążliwe przeszkadzanie w prowadzeniu lekcji i znaczące nieprzestrzeganie regulaminu skutkuje wpisaniem uwagi z zachowania.
 11. Uczeń ma możliwość zgłosić podczas sprawdzania obecności nieprzygotowanie 2-krotnie w ciągu roku, co zostaje odnotowane wpisem np. Trzecie nieprzygotowanie skutkuje oceną niedostateczną.
 12. **Warunki poprawy ocen bieżących:** Uczeń może poprawić ocenę z każdej pracy klasowej w terminie dwóch tygodni od otrzymania oceny. Z poprawy pracy klasowej można otrzymać każdy stopień z wyjątkiem stopnia celującego. Podczas oceniania śródrocznego i rocznego nauczyciel bierze pod uwagę stopień pierwszy i stopień poprawiony. Ocena śródroczna i końcowa jest wystawiana przez nauczyciela edukacyjnych na podstawie ocen cząstkowych – bieżących, uzyskanych przez ucznia w obszarach:
 - A – Sprawdziany, kartkówki, testy on-line,
 - B – prace domowe (ustne i pisemne), odpowiedzi ustne uczniów,
 - C – aktywność na lekcji, prace dodatkowe.

Przy czym najwyższą wagę mają oceny z A

Informatyka

wymagania na poszczególne oceny szkolne dla klasy VI

1. Obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym

Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
wykonuje proste obliczenia na kalkulatorze komputerowym; pod kierunkiem nauczyciela wypełnia danymi tabelę arkusza kalkulacyjnego; zaznacza odpowiedni zakres komórek; pod kierunkiem nauczyciela tworzy prostą formułę i wykonuje obliczenia na wprowadzonych danych	wykonuje obliczenia na kalkulatorze komputerowym; zna budowę tabeli arkusza kalkulacyjnego, określa pojęcia: <i>wiersz, kolumna, komórka, zakres, komórka, adres komórki, formuła</i> ; rozumie, czym jest zakres komórek; wypełnia danymi tabelę arkusza kalkulacyjnego; stosuje funkcję <i>Suma</i> do dodawania liczb zawartych w kolumnie lub wierszu; pod kierunkiem nauczyciela wpisuje proste formuły do przeprowadzania obliczeń na konkretnych liczbach; wykonuje wykres dla jednej serii danych; wymienia typy wykresów	wymienia elementy okna arkusza kalkulacyjnego; pod kierunkiem nauczyciela tworzy tabelę w arkuszu kalkulacyjnym; potrafi wstawić wiersz lub kolumnę do tabeli arkusza kalkulacyjnego; wykonuje obramowanie komórek tabeli; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje obliczenia, tworząc proste formuły; samodzielnie stosuje funkcję SUMA do dodawania liczb zawartych w kolumnie lub wierszu; zna przeznaczenie wykresu kolumnowego i kołowego; tworzy wykres dla dwóch serii danych;	samodzielnie tworzy tabelę w arkuszu kalkulacyjnym; samodzielnie wykonuje obramowanie komórek tabeli; samodzielnie tworzy proste formuły dostosowuje szerokość kolumn do ich zawartości; analizuje i dostrzega związek między postacią formuły funkcji SUMA na pasku formuły a zakresem zaznaczonych komórek; wykonuje obliczenia w arkuszu kalkulacyjnym, tworząc formuły oparte na adresach komórek;; samodzielnie umieszcza na wykresie tytuł, legendę i etykiety danych	samodzielnie wprowadza różne rodzaje obramowań komórek tabeli i formatowanie ich zawartości; samodzielnie stosuje inne funkcje dostępne pod przyciskiem Autosumowanie ; analizuje formuły tych funkcji; samodzielnie tworzy formuły oparte na adresach komórek; formatuje elementy wykresu; korzysta z różnych rodzajów wykresów; samodzielnie przygotowuje dane do tworzenia wykresu

2. Tworzenie prezentacji multimedialnych

Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem aplikacji komputerowych – tworzenie prezentacji multimedialnych				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
wymienia niektóre sposoby prezentowania informacji; pod kierunkiem nauczyciela wykonuje i zapisuje prostą prezentację składającą się z kilku slajdów	wymienia i omawia sposoby prezentowania informacji; podaje przykłady urzędzeń umożliwiających przedstawianie prezentacji; wykonuje i zapisuje prostą prezentację składającą się z kilku slajdów zawierających tekst i grafikę; pod kierunkiem nauczyciela uruchamia pokaz slajdów	wymienia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej; wykonuje i zapisuje prezentację składającą się z kilku slajdów zawierających tekst i grafikę; dodaje animacje do elementów slajdu; samodzielnie uruchamia pokaz slajdów	omawia etapy i zasady przygotowania prezentacji multimedialnej; omawia urządzenia do przedstawiania prezentacji multimedialnych; dba o zachowanie właściwego doboru kolorów tła i tekstu na slajdzie; dobiera właściwy krój i rozmiar czcionki; prawidłowo rozmieszcza elementy na slajdzie; ustala parametry animacji; dodaje przejścia slajdów	omawia program do wykonywania prezentacji multimedialnych; rozróżnia sposoby zapisywania prezentacji i rozpoznaje pliki prezentacji po rozszerzeniach; zapisuje prezentację jako Pokaz programu PowerPoint ; korzysta z przycisków akcji; potrafi zmienić kolejność slajdów; stosuje chronometraż; potrafi zmienić kolejność animacji na slajdzie

3. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów

Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
<p>porządkuje obrazki ilustrujące wybrane sytuacje, np. codzienne czynności;</p> <p>porządkuje przygotowane przez nauczyciela obiekty, np. od najdłuższego do najkrótszego czy od najciemniejszego do najjaśniejszego</p>	<p>z pomocą nauczyciela analizuje przykładową sytuację problemową;</p> <p>porządkuje, stosując porządek liniowy, teksty ilustrujące wybrane sytuacje, np. codzienne czynności;</p> <p>potrafi uporządkować obiekty ze względu na ich wybrane cechy, np. od najmniejszego do największego</p>	<p>określa problem i cel do osiągnięcia, analizuje sytuację problemową;</p> <p>wyjaśnia na przykładzie, czym różni się porządek rosnący od malejącego;</p> <p>zna i omawia przykładowe algorytmy, np. liczenie średniej, pisemne wykonywanie działań arytmetycznych, takich jak dodawanie i odejmowanie</p>	<p>formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające się na osiągnięcie postawionego celu, w tym znalezienie elementu najmniejszego lub największego w zbiorze uporządkowanym, liczenie średniej arytmetycznej.</p>	<p>samodzielnie określa problem, analizuje go i szuka rozwiązania;</p> <p>potrafi samodzielnie zapisać polecenia składające się na osiągnięcie postawionego celu, w tym znalezienie elementu w zbiorze uporządkowanym, znalezienie elementu najmniejszego i największego; podaje przykłady zastosowania tych algorytmów;</p> <p>bierze udział w konkursach informatycznych</p>

4. Programowanie

Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
<p>tworzy program sterujący robotem lub obiektem graficznym na ekranie; zmienia położenie obiektu o dowolny kąt; pisze prosty program, w którym stosuje powtarzanie poleceń</p>	<p>stosuje w programach polecenia iteracyjne i warunkowe; tworzy prostą grę, w której steruje jednym obiektem na ekranie; zapisuje rozwiązanie problemu w postaci programu i sprawdza rozwiązanie dla przykładowych danych; zapisuje w postaci programu algorytm odejmowania i dodawania liczb</p>	<p>korzystając z programu edukacyjnego, tworzy animowane postacie; tworzy gry na dwóch poziomach; tworzy zmienne i stosuje je do wykonania prostych obliczeń; zapisuje w postaci programu algorytm obliczania sumy z dwóch liczb wprowadzanych z klawiatury; zapisuje w postaci programu prosty algorytm z warunkami; modyfikuje programy; objaśnia działanie programów</p>	<p>wykorzystuje utworzone samodzielnie animowane postacie w tworzonych projektach; tworzy gry na kilku poziomach; określa warunki przejścia na dany poziom określa warunki przejścia na dany poziom zapisuje w postaci programu algorytm wykonywania wybranych działań arytmetycznych, obliczenia średniej z kilku liczb wprowadzanych z klawiatury; zapisuje w postaci programu wybrany algorytm z warunkami, np. sprawdzenie, która z dwóch wprowadzonych różnych liczb jest większa; testuje na komputerze program pod względem zgodności z przyjętymi założeniami</p>	<p>samodzielnie określa problem i cel do osiągnięcia; projektuje animowane historyjki i gry według własnych pomysłów i zapisuje je, korzystając z wybranego środowiska programowania; bierze udział w konkursach informatycznych i rozwiązuje zadania z konkursów informatycznych</p>

5. Zastosowania komputerów

Rozwijanie kompetencji społecznych – zastosowania komputerów				
2	3	4	5	6
Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:	Uczeń:
wymienia przynajmniej trzy zastosowania komputera podaje przykład urządzenia ze swojego otoczenia, opartego na technice komputerowej	podaje przykłady zastosowania komputera w szkole i w domu podaje przykłady urządzeń ze swojego otoczenia, opartych na technice komputerowej	wskazuje zastosowania komputera w różnych dziedzinach życia podaje przynajmniej dwa przykłady zawodów, w których niezbędne są kompetencje informatyczne omawia działanie przykładowych urządzeń ze swojego otoczenia, opartych na technice komputerowej	wskazuje użyteczność zastosowania komputera do usprawnienia uczenia się; korzysta z programów edukacyjnych; podaje kilka zawodów, w których niezbędne są kompetencje informatyczne podaje przykłady zastosowania komputera w domu; wymienia zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych	korzystając z dodatkowych źródeł, odszukuje informacje na temat zastosowań komputera; wyszukuje w Internecie dodatkowe informacje na temat zawodów, w których niezbędne są kompetencje informatyczne; określa te kompetencje omawia historię komputerów; wyszukuje w różnych źródłach, w tym w Internecie, informacje na temat najnowszych zastosowań komputerów, w tym na temat robotów; omawia zagrożenia wynikające z korzystania z niewłaściwych gier komputerowych