

PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA Z INFORMATYKI W KLASIE IV

Nauczyciel – Danuta Ciesielska
Przedmiot - informatyka
Klasy IV a, IV b

Rok szkolny 2020/2021

Wymagania:

- zeszyt w kratkę
- przestrzeganie BHP podczas pracy przy komputerze

Założenia ogólne:

- jeżeli uczeń opuścił zaliczenie z przyczyn losowych to powinien je nadrobić w ciągu trzech tygodni od dnia powrotu do szkoły;
- w przypadku dłuższych zadań uczniowie mogą przechowywać efekty swojej pracy w komputerze i kontynuować zadanie na kolejnych zajęciach
- nauczyciel może wyciągnąć wobec ucznia konsekwencje, gdy ten łamie lub nie przestrzega regulaminu szkolnej pracowni komputerowej (obniżenie oceny z zachowania)
- istnieje możliwość poprawy oceny częściowej z przedmiotu, w terminie trzech tygodni od daty jej otrzymania;
- uczniowie są oceniani za wiadomości i umiejętności posługiwania się komputerem w rozwiązywaniu zadań z zakresu podstawy programowej.
- uczeń może poprawić proponowaną ocenę na koniec roku szkolnego, przystępując do sprawdzianu wiedzy i umiejętności z zakresu materiału przerobionego na danym poziomie edukacyjnym, w wyznaczonym przez nauczyciela terminie;
- w przypadku otrzymania oceny niedostatecznej na I semestr uczeń jest zobowiązany poprawić ją w II semestrze, w wyznaczonym przez nauczyciela terminie;
- uczeń otrzymuje ustny komentarz do wystawionej oceny

Formy aktywności

Ocenie podlegają:

- przygotowanie do zajęć
- aktywność na zajęciach, samodzielne myślenie, zaangażowanie
- zadania praktyczne (samodzielność i poprawność wykonania ćwiczeń i prac)
- odpowiedzi ustne ucznia

Narzędzia pomiaru

Częstotliwość oceniania:

- zapisywanie dokumentów – 1 raz w semestrze
- posługiwanie się narzędziami programu graficznego – 2 razy w semestrze
- znajomość zasad bezpiecznego korzystania z Internetu - 2 razy w semestrze
- posługiwanie się narzędziami edytora tekstu– 2 razy w semestrze
- programowanie w Scratchu – 2 razy w semestrze

ZASADY USTALANIA OCENY OKRESOWEJ I ROCZNEJ

Ocenę roczną wystawia się na podstawie ocen uzyskanych przez ucznia w II i I semestrze .
W pierwszej kolejności bierze się pod uwagę umiejętności praktycznego posługiwania się wiedzą z zakresu obsługi programów.

KRYTERIA OCENIANIA Z INFORMATYKI

Lp	Ocena	Opanowanie umiejętności i aktywności	Posiadana wiedza
1	celująca	1. Uczeń potrafi samodzielnie: -wykonać zadania oraz spełnić wymagania wykraczające poza zakres materiału; -przygotować dodatkowe informacje na zajęcia. 2. Uczeń w czasie zajęć wykazuje postawę pełnego zaangażowania, jest pilny, pomaga innym w pracy, motywuje innych uczestników zajęć do pokonywania trudności. 3. Uczeń korzysta z różnych źródeł w zdobywaniu wiedzy, wykorzystuje umiejętności informatyczne na innych lekcjach.	Posiada wiedzę wykraczającą poza zakres materiału programowego.
2	bardzo dobra	1. Uczeń potrafi samodzielnie: -wykonać zlecone prace na komputerze; -zawsze skończyć rozpoczętą pracę. 2. Uczeń jest aktywny na lekcji, chętnie pracuje; jest systematyczny; zawsze przygotowany do zajęć. 3. Uczeń opanował wszystkie wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; potrafi umiejętnie wykorzystać zdobytą wiedzę.	Opanował materiał nauczania przewidziany programem
3	dobra	1. Uczeń potrafi samodzielnie: - wykonać większość zadań na lekcji. 2. Uczeń jest zaangażowany w czasie wykonywania zadań; przeważnie kończy rozpoczęte na lekcji zadania. 3. Uczeń opanował wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; czasami korzysta z pomocy nauczyciela.	Opanował materiał programowy w stopniu zadowalającym
4	dostateczna	1. Uczeń potrafi samodzielnie: -wykonać proste zadania za pomocą komputera. 2. Uczeń pracuje nie zawsze systematycznie; nie wykorzystuje swoich możliwości; nie wykazuje większego zainteresowania przedmiotem. 3. Uczeń opanował podstawowe wiadomości i umiejętności przewidziane w programie nauczania; wymaga pomocy nauczyciela w większości podejmowanych działań.	Opanował podstawowe elementy wiadomości programowych pozwalające mu na rozumienie najważniejszych zagadnień
5	dopuszczająca	1. Uczeń nie potrafi samodzielnie: - wykonać zadania na komputerze. 2. Uczeń pracuje niechętnie i niesystematycznie; wykazuje niewielkie zainteresowanie przedmiotem. 3. Uczniowi brak chęci do pogłębiania wiedzy; wymaga stałej pomocy podczas wykonywania zadań.	Jego wiedza ma poważne braki
6	niedostateczna	1. Uczeń nie potrafi nawet przy pomocy nauczyciela wykonać prostych poleceń wymagających stosowania	Braki w wiedzy są tak duże, że nie rokują one nadziei na ich usunięcie

	<p>podstawowych umiejętności.</p> <p>2. Uczeń nie wykazuje żadnego zainteresowania przedmiotem; bierze bierny udział w zajęciach.</p> <p>3. Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności zawartych w podstawie programowej.</p>	nawet przy pomocy n-la
--	---	------------------------

Wymagania edukacyjne po klasie czwartej

Raz, dwa, dwa, jeden ...start! Nicco wieści z krainy komputerów.	<p>Wiadomości. Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna regulamin pracowni komputerowej - wymienia zasady BHP - podaje podstawowe fakty dotyczące historii komputerów - wie, do czego służy komputer - zna pojęcie „system operacyjny” - omawia budowę komputera - wymienia i rozróżnia urządzenia wejścia i wyjścia - zna pojęcie aplikacji komercyjnej i niekomercyjnej - zna pojęcie pliku i folderu - wymienia zawody, w których znajomość informatyki jest przydatna do wykonywania pracy <p>Umiejętności. Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tworzy folder - zapisuje pliki - kopiuje pliki
Malowanie na ekranie.	<p>Wiadomości. Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna zastosowanie narzędzi programu Paint - odróżnia opcję Przerzuć w pionie od opcji Przerzuć w poziomie - zna pojęcie „obraz marynistyczny” - charakteryzuje cechy obiektów symetrycznych <p>Umiejętności. Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - stosuje narzędzia programu Paint - przemieszcza się między kilkoma oknami programu Paint - kopiuje, wkleja oraz obraca i zmienia rozmiary elementów w programie Paint
Żeglowanie po oceanie informacji. Bezpieczne korzystanie z Internetu.	<p>Wiadomości. Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - zna pojęcie „Internet” - wymienia korzyści płynące z korzystania z Internetu - wymienia zagrożenia związane z korzystaniem z Internetu - zna zasady bezpiecznego korzystania z Internetu - odróżnia przeglądarkę internetową od wyszukiwarki internetowej - zna zasady wykorzystywania zasobów umieszczonych w internecie <p>Umiejętności Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - stosuje się do zasad bezpiecznego surfowania w Internecie - wyszukuje informacje na zadany temat - korzysta z usług tłumacza Google - wyszukuje zdjęcia w Internecie - kopiuje materiały znalezione w Internecie do pliku tekstowego

<p style="text-align: center;">Klawiatura zamiast pióra. Program WORD</p>	<p>Wiadomości. Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - podstawowe skróty klawiszowe - zna pojęcie „edytor tekstu” - zna podstawowe zasady edytorskie dotyczące składni tekstu, odstępu po znakach itp. - wskazuje ikony służące do zastosowania wybranego formatu tekstu bądź akapitu - zna pojęcie „akapit” - zna pojęcie listy numerowanej i listy wielopoziomowej oraz sposoby ich wykorzystania <p>Umiejętności Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - stosuje skróty klawiszowe - formatuje tekst - wstawia i formatuje obrazy
<p style="text-align: center;">Z kotem za pan brat. Programujemy w Scrachu</p>	<p>Wiadomości. Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - wyjaśnia, na czym polega programowanie - wymienia zasady pracy w programie Scratch - wymienia zasady konstrukcji skryptów w języku Scratch - wymienia podstawowe zasady programowania - wyjaśnia pojęcie „Zdarzenie” w programie Scratch <p>Umiejętności Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> - tworzy prosty program w języku Scratch - wykorzystuje polecenia z kategorii „Ruch”, „Kontrola”, „Zdarzenia”, „Czujniki”, „Wygląd”, „Wyrażenia” do pracy z programem - tworzy własne tło oraz zmienia wygląd „duszków” i wykorzystuje je w tworzonym programie - wykorzystuje skrypty do pisania własnych programów