

PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA z *informatyki*

obowiązujące w Szkole Podstawowej nr 43 im. Simony Kossak w Białymstoku.

Opracowano na podstawie:

1. Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia **3 sierpnia 2017 r.** w sprawie oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy w szkołach publicznych (**Dz. U. z 2023 r. poz. 2572**);
2. Rozporządzenia Ministra Edukacji z dnia **22 marca 2024** zmieniającego rozporządzenie w sprawie oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy w szkołach publicznych (**Dz. U. z 2024 r. poz. 438**);
3. Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej z dnia **14 lutego 2017 r.** w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej (**Dz.U. z 2017 r. poz. 356**);
4. Rozporządzenia Ministra Edukacji z dnia **28 czerwca 2024 r.** zmieniające rozporządzenie w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (**Dz. U. 2024 poz. 996**);
5. Wewnętrznych Zasad Oceniania w Białymstoku zawartych w Statucie Szkoły Podstawowej Nr 43 im. Simony Kossak w Białymstoku;

ZASADY OGÓLNE

Przedmiotowe Zasady Oceniania mają na celu:

- 1) bieżące i systematyczne obserwowanie postępów ucznia w nauce,
- 2) zaznajomienie ucznia z poziomem jego osiągnięć oraz motywowanie ucznia do dalszej pracy,
- 3) dostarczenie rodzicom i nauczycielom informacji o postępach, trudnościach i specjalnych uzdolnieniach ucznia

CELE KSZTAŁCENIA

- I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów na bazie logicznego i abstrakcyjnego myślenia, myślenia algorytmicznego i sposobów reprezentowania informacji.
- II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera oraz innych urządzeń cyfrowych: układanie i programowanie algorytmów, organizowanie, wyszukiwanie i udostępnianie informacji, posługiwanie się aplikacjami komputerowymi.

- III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi, w tym znajomość zasad działania urządzeń cyfrowych i sieci komputerowych oraz wykonywania obliczeń i programów.
- IV. Rozwijanie kompetencji społecznych, takich jak komunikacja i współpraca w grupie, w tym w środowiskach wirtualnych, udział w projektach zespołowych oraz zarządzanie projektami.
- V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Respektowanie prywatności informacji i ochrony danych, praw własności intelektualnej, etykiety w komunikacji i norm współżycia społecznego, ocena zagrożeń związanych z technologią i ich uwzględnienie dla bezpieczeństwa swojego i innych.

WYMAGANIA OGÓLNE / KRYTERIA OCENY Z INFORMATYKI:

Ocenę celującą otrzymuje uczeń, który:

- biegle opanował wiadomości i umiejętności zawarte w podstawie programowej oraz samodzielnie i twórczo stosuje je w praktyce;
- samodzielnie i twórczo rozwija swoje uzdolnienia;
- potrafi stosować posiadaną wiedzę i umiejętności do rozwiązywania zadań i problemów w nowych sytuacjach.

Ocenę bardzo dobrą otrzymuje uczeń, który:

- opanował wiadomości i umiejętności zawarte w podstawie programowej z informatyki;
- sprawnie posługuje się zdobytymi wiadomościami i umiejętnościami;
- samodzielnie rozwiązuje problemy teoretyczne i praktyczne ujęte programem nauczania;

Ocenę dobrą otrzymuje uczeń, który:

- opanował zdecydowaną większość wiadomości i umiejętności określonych podstawą programową;
- poprawnie posługuje się pojęciami informatycznymi;
- samodzielnie wykonuje typowe zadania teoretyczne i praktyczne, ale prace zawierają nieliczne błędy

Ocenę dostateczną otrzymuje uczeń, który:

- uczeń opanował podstawowe wiadomości i umiejętności zawarte w podstawie programowej;
- z pomocą nauczyciela wykonuje typowe zadania teoretyczne i praktyczne o średnim stopniu trudności,

Ocenę dopuszczającą otrzymuje uczeń, który:

- uczeń fragmentarycznie opanował wiadomości i umiejętności zawarte w podstawie programowej;
- wykonuje, przy pomocy nauczyciela, zadania praktyczne i teoretyczne o niewielkim stopniu trudności
- potrafi poprawnie uruchomić i wyłączyć komputer i poznane programy użytkowe

Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:

- nawet przy pomocy nauczyciela, nie potrafi wykonać zadań o niewielkim (elementarnym) stopniu trudności;
- nie opanował niezbędnego minimum podstawowych wiadomości i umiejętności określonych podstawą programową z informatyki, a braki w wiadomościach i umiejętnościach uniemożliwiają dalsze zdobywanie wiedzy z tego przedmiotu.

Laureaci konkursów przedmiotowych o zasięgu wojewódzkim w szkole podstawowej otrzymują z informatyki celującą roczną (śródroczną) ocenę klasyfikacyjną.

Uczeń, który tytuł laureata konkursu przedmiotowego o zasięgu wojewódzkim bądź laureata lub finalisty olimpiady przedmiotowej uzyskał po ustaleniu, albo uzyskaniu rocznej (semestralnej) oceny klasyfikacyjnej z informatyki, otrzymuje z tego przedmiotu celującą końcową ocenę klasyfikacyjną.

Treści nauczania – wymagania szczegółowe

KLASY IV–VI

I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów. Uczeń:

1) tworzy i porządkuje w postaci sekwencji (liniowo) lub drzewa (nieliniowo) informacje, takie jak:

- a) obrazki i teksty ilustrujące wybrane sytuacje,
- b) obiekty, z uwzględnieniem ich cech charakterystycznych;

2) formułuje i zapisuje w postaci algorytmów polecenia składające się na:

- a) rozwiązywanie problemów z życia codziennego i z różnych przedmiotów,
- b) sterowanie robotem lub obiektem na ekranie;

3) wyróżnia podstawowe kroki w podejściu algorytmicznym do rozwiązywania problemów.

II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:

1) projektuje, tworzy i zapisuje w wizualnym języku programowania:

- a) pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń,
- b) prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera;

2) testuje na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawia, objaśnia przebieg działania programów;

3) przygotowuje i prezentuje rozwiązania problemów, posługując się podstawowymi aplikacjami (edytor tekstu oraz grafiki, arkusz kalkulacyjny, program do tworzenia prezentacji).

multimedialnej) na swoim komputerze lub w chmurze, wykazując się przy tym umiejętnościami:

- a) tworzenia ilustracji w edytorze grafiki: rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obrazy, uzupełnia grafikę tekstem,
 - b) tworzenia dokumentów tekstowych: dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje, napisy i kształty, tworzy tabele oraz listy numerowane i punktowane,
 - c) korzystania z arkusza kalkulacyjnego w trakcie rozwiązywania zadań związanych z prostymi obliczeniami: wprowadza dane do arkusza, formatuje komórki, definiuje proste formuły i dobiera wykresy do danych i celów obliczeń,
 - d) tworzenia krótkich prezentacji multimedialnych łączących tekst z grafiką, korzysta przy tym z gotowych szablonów lub projektuje według własnych pomysłów;
- 4) gromadzi, porządkuje i selekcjonuje efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach, a także w środowiskach wirtualnych (w chmurze).

III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:

- 1) opisuje funkcje podstawowych elementów komputera i urządzeń zewnętrznych oraz:
 - a) korzysta z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów, w tym urządzeń mobilnych,
 - b) wykorzystuje komputer lub inne urządzenie cyfrowe do gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów;
- 2) wykorzystuje sieć komputerową (szkolną, sieć Internet):
 - a) do wyszukiwania potrzebnych informacji i zasobów edukacyjnych, nawigując między stronami,
 - b) jako medium komunikacyjne,
 - c) do pracy w wirtualnym środowisku (na platformie, w chmurze), stosując się do sposobów i zasad pracy w takim środowisku,
 - d) organizuje swoje pliki w folderach umieszczonych lokalnie lub w sieci;

IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń:

- 1) uczestniczy w zespołowym rozwiązaniu problemu posługując się technologią taką jak: poczta elektroniczna, forum, wirtualne środowisko kształcenia, dedykowany portal edukacyjny;
- 2) identyfikuje i docenia korzyści płynące ze współpracy nad wspólnym rozwiązywaniem problemów;
- 3) respektuje zasadę równości w dostępie do technologii i informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej;

4) określa zawody i wymienia przykłady z życia codziennego, w których są wykorzystywane kompetencje informatyczne.

V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:

1) posługuje się technologią zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem; przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy;

2) uznaje i respektuje prawo do prywatności danych i informacji oraz prawo do własności intelektualnej;

3) wymienia zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii oraz do informacji i opisuje metody wystrzegania się ich.

KLASY VII i VIII

I. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów. Uczeń:

1) formułuje problem w postaci specyfikacji (czyli opisuje dane i wyniki) oraz wyróżnia kroki w algorytmicznym rozwiązywaniu problemów. Stosuje różne sposoby przedstawiania algorytmów, w tym w języku naturalnym, w postaci listy kroków;

2) stosuje przy rozwiązywaniu problemów podstawowe algorytmy:

a) na liczbach naturalnych: bada podzielność liczb, wyodrębnia cyfry danej liczby, przedstawia działanie algorytmu Euklidesa,

b) wyszukiwania i porządkowania: wyszukuje element w zbiorze nieuporządkowanym oraz porządkuje elementy w zbiorze metodą przez proste wybieranie;

3) przedstawia sposoby reprezentowania w komputerze wartości logicznych, liczb naturalnych (system binarny), znaków (kody ASCII) i tekstów.

II. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych. Uczeń:

1) projektuje, tworzy i testuje programy w procesie rozwiązywania problemów. W programach stosuje: instrukcje wejścia / wyjścia, wyrażenia arytmetyczne i logiczne, instrukcje warunkowe, instrukcje iteracyjne, funkcje oraz zmienne i tablice. W szczególności programuje algorytmy z działu I pkt 2;

2) steruje robotem lub innym obiektem na ekranie;

3) korzystając z aplikacji komputerowych, przygotowuje dokumenty i prezentacje, także w chmurze, na potrzeby rozwiązywanych problemów i własnych prac z różnych dziedzin (przedmiotów), dostosowuje format i wygląd opracowań do ich treści i przeznaczenia, wykazując się przy tym umiejętnościami:

a) tworzenia i podstawowej obróbki cyfrowej plików multimedialnych (zdjęć, filmów),

- b) tworzenia różnych dokumentów: formatuje teksty, wstawia symbole, obrazy, tabele, dłuższe dokumenty dzieli na strony,
- c) rozwiązywania zadań rachunkowych z programu nauczania z różnych przedmiotów w zakresie szkoły podstawowej, z codziennego życia w arkuszu kalkulacyjnym: umieszcza dane w tabeli arkusza kalkulacyjnego, posługuje się podstawowymi funkcjami, stosuje adresowanie względne, bezwzględne i mieszane, przedstawia dane w postaci różnego typu wykresów, porządkuje i filtruje dane,
- d) tworzenia prezentacji multimedialnej oraz prostej strony internetowej zawierającej tekst i grafikę;
- 4) zapisuje efekty swojej pracy w różnych formatach i przygotowuje wydruki;
- 5) wyszukuje w sieci informacje potrzebne do realizacji wykonywanego zadania.

III. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi. Uczeń:

- 1) przedstawia funkcjonowanie sieci komputerowej i sieci Internet;
- 2) rozwija umiejętności korzystania z różnych urządzeń do tworzenia elektronicznych wersji tekstów, obrazów, dźwięków, filmów i animacji;
- 3) poprawnie posługuje się terminologią związaną z informatyką i technologią.

IV. Rozwijanie kompetencji społecznych. Uczeń:

- 1) bierze udział w różnych formach współpracy, jak: programowanie w parach lub w zespole, realizacja projektów, uczestnictwo w zorganizowanej grupie uczących się, projektuje, tworzy i prezentuje efekty wspólnej pracy;
- 2) ocenia krytycznie informacje i ich źródła, w szczególności w sieci, pod względem rzetelności i wiarygodności w odniesieniu do rzeczywistych sytuacji, docenia znaczenie otwartych zasobów w sieci i korzysta z nich.

V. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa. Uczeń:

- 1) opisuje kwestie etyczne związane z wykorzystaniem komputerów i sieci komputerowych, takie jak: bezpieczeństwo, cyfrowa tożsamość, prywatność, własność intelektualna, równy dostęp do informacji i dzielenie się informacją;
- 2) postępuje etycznie w pracy z informacjami;
- 3) rozróżnia typy licencji na oprogramowanie oraz na zasoby w sieci.

SPOSOBY SPRAWDZANIA OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW:

- a) kartkówka

- obejmuje maksymalnie materiał z trzech jednostek lekcyjnych i nie musi być zapowiedziana
- trwa około 15 minut
- może mieć formę pracy pisemnej lub praktycznej - z użyciem technologii komputerowej
- nauczyciel ma obowiązek zwrócić sprawdzone kartkówki w terminie do dwóch tygodni roboczych. Sprawdzone i ocenione pisemne prace kontrolne uczeń otrzymuje do wglądu podczas zajęć dydaktycznych. Rodzice mogą otrzymać pisemne prace kontrolne do wglądu podczas zebrań lub innych osobistych kontaktów z nauczycielem. Prac pisemnych nie wydaje się rodzicom do domu oraz nie wykonuje się ich kopii.

Przy ocenianiu stosuje się następujący przelicznik procentowy:

100%	-	95%	-	celująca
94%	-	85%	-	bardzo dobra
84%	-	75%	-	dobra
74%	-	50%	-	dostateczna
49%	-	30%	-	dopuszczająca
29%	-	0%	-	niedostateczna

b) praca na lekcji:

- **ćwiczenia / zadania wykonywane podczas zajęć lekcyjnych** – są głównym sposobem sprawdzania osiągnięć uczniów z informatyki. Sprawdzają wiedzę i umiejętności ucznia, najczęściej w formie zadań/ćwiczeń praktycznych.

Mogą one mieć formę pracy indywidualnej, w parach, w zespołach. Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m. in.:

- dokładność wykonania zadania, zgodność z tematem, zastosowanie poznanych umiejętności,
- wartość merytoryczną pracy,
- stopień zaangażowania ucznia w wykonanie pracy,
- samodzielność pracy,
- indywidualne rozwiązania zastosowane przez ucznia,
- estetykę wykonania,
- sposób prezentacji,
- przestrzeganie zasad BHP w pracy z komputerem

Jeżeli ćwiczenia wykonywane są w parach lub zespołach, to ocenę za nie może otrzymać cała grupa lub indywidualni uczniowie.

c) aktywność na lekcji:

- częste zgłaszanie się w czasie lekcji i udzielanie prawidłowych odpowiedzi;
- rozwiązywanie krótkich zadań dodatkowych na lekcji,

Aktywność na lekcji może przyjmować formę dodatkowych symboli: „+”, które są zamieniane na oceny: 6 znaków „+” to ocena celująca, 5 znaków + to ocena bardzo dobra.

d) prace domowe

W klasach IV–VIII nauczyciel może zadać uczniowi pisemną lub praktyczno-techniczną pracę domową do wykonania w czasie wolnym od zajęć dydaktycznych, z tym, że nie jest ona obowiązkowa dla ucznia i nie ustala się z niej oceny.

e) praca dodatkowa (dodatkowe zadania wykonywane przez ucznia w czasie zajęć lekcyjnych, udział w konkursach informatycznych i inne)

Ocenie podlega: poprawność merytoryczna, samodzielność wykonania oraz kryteria uzgodnione z uczniami. Jako pracę dodatkową uznaje się też i ocenia udział ucznia w konkursach informatycznych szkolnych i pozaszkolnych oraz pracę wynikającą z własnej inicjatywy ucznia (po wcześniejszym omówieniu z nauczycielem). Praca dodatkowa może być pracą wykonywaną indywidualnie, w parach lub zespołach zadaniowych.

Wpływ na ocenę z informatyki ma również postawa ucznia wobec przedmiotu, odzwierciedlająca się w zaangażowaniu i w wysiłku wkładanym przez ucznia w proces uczenia się, przygotowanie do zajęć, przestrzeganie zasad BHP przy komputerze.

Zasady zgłaszania nieprzygotowania do lekcji

Uczeń ma prawo do zgłoszenia nauczycielowi jednego nieprzygotowania do zajęć w ciągu półrocza (dwóch w ciągu roku szkolnego), bez podania przyczyny nieprzygotowania; za nieprzygotowanie uznaje się brak zeszytu, podręcznika. Nieprzygotowania nie podlegają anulowaniu.

Nieprzygotowanie musi być zgłoszone tuż przed rozpoczęciem zajęć i jest odnotowywane w dzienniku lekcyjnym, wpisem „np.”

Nieprzygotowanie nie dotyczy zapowiedzianych kartkówek.

SPOSÓB USTALENIA OCENY ŚRÓDROCZNEJ I ROCZNEJ

Ocena klasyfikacyjna śródroczna i roczna nie jest średnią arytmetyczną ocen częściowych. Ocena ta uwzględnia wszystkie oceny częściowe za poszczególne umiejętności ucznia.

1. Przy ustaleniu oceny śródrocznej i rocznej nauczyciel bierze pod uwagę stopnie ucznia z poszczególnych obszarów aktywności według następującej kolejności i wagi:
 - a) Kartkówka – waga 2
 - b) Praca na lekcji – waga 1
 - c) Aktywność, praca dodatkowa – waga 1.

Średnia ważona, obliczana wg poniższego wzoru, jest oceną wyjściową do wystawienia oceny śródrocznej:

$W = \frac{\text{Suma iloczynów (ocena x waga)}}{\text{Suma wag}}$		Średnia ważona	Ocena	
		$1,6 < W \leq 2,6$	dopuszczający	
		$2,6 < W \leq 3,6$	dostateczny	
		$3,6 < W \leq 4,6$	dobry	
		$4,6 < W \leq 5,6$	bardzo dobry	
		$W > 5,6$	celujący	

2. Ocena roczna wyliczana jest jako średnia ważona ocen wynikających z ocen uzyskanych w I i II semestrze – zaokrąglona do liczby całkowitej.

Sposoby informowania uczniów i rodziców o wymaganiach i osiągnięciach:

- zapoznanie uczniów z Przedmiotowymi Zasadami Oceniania w pierwszym tygodniu nowego roku szkolnego,
- oceny cząstkowe są jawne, oparte o opracowane kryteria,
- podczas oceny ćwiczeń wykonywanych w czasie lekcji nauczyciel udziela uczniowi ustnej informacji zwrotnej
- sprawdzone i ocenione prace pisemne omawiane są w czasie zajęć,
- sprawdzone i ocenione prace pisemne są do wglądu dla ucznia i rodzica,
- prace pisemne przechowywane są w szkole do końca roku szkolnego,
- pisemne prace ucznia udostępniane są rodzicom w czasie zebrań, konsultacji i indywidualnych spotkań,
- o uzyskanych przez ucznia ocenach i jego zachowaniu rodzic jest informowany poprzez dziennik elektroniczny, na zebraniach, w czasie konsultacji lub indywidualnych spotkań.
- o przewidywanej ocenie śródrocznej i rocznej rodzice i uczniowie są informowani na zasadach określonych w Statucie Szkoły.

Warunki i tryb uzyskania wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej z zajęć informatyki oparte są o zasady określone w Statucie Szkoły.

Przedmiotowe Zasady Oceniania z informatyki zostały opracowane przez nauczycieli informatyki.