## SZKOŁA PODSTAWOWA NR 2

## IM. MIKOŁAJA KOPERNIKA W OLECKU

**PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA**

**Z INFORMATYKI**

Opracowali : mgr Eligia Tokajuk

mgr Wieslaw Bukpaś

Na podstawie programu nauczania: Informatyka w klasach IV-VIII WSiP Podstawa programowa

# Przedmiotowe zasady oceniania zostały opracowane w oparciu o następujące dokumenty:

1. Rozporządzenie Ministra Edukacji Narodowej j z dnia 03. 08. 2017r. w sprawie oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy w szkołach publicznych oraz przeprowadzania sprawdzianów i egzaminów w szkołach publicznych.
2. Statut Szkoły Podstawowe j Nr 2 im. Mikołaja Kopernika w Olecku.
3. WSO obowiązującego w Szkole Podstawowej Nr 2 im. Mikołaja Kopernika w Olecku
4. Program nauczania informatyki w klasach IV-VIII autorstwa Wandy Jochemczyk, Iwony Krajewskiej- Kranas, Witolda Kranas, Agnieszki Samulskiej, Mirosława Wyczółkowskiego wyd. WSiP.
5. Podstawę programową.

Na początku roku szkolnego nauczyciel informuje uczniów o wymaganiach, kryteriach oceniania.

# Celem PSO jest:

* 1. Poinformowanie ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych postępach w tym zakresie.
  2. Pomoc uczniowi w samodzielnym planowaniu swojego rozwoju.
  3. Motywowanie ucznia do dalszej pracy.
  4. Dostarczanie rodzicom i nauczycielom informacji o postępach, trudnościach i specjalnych uzdolnieniach ucznia.

# Formy aktywności ucznia podlegające ocenie:

1. Udział w konkursach.
2. Kartkówki, sprawdziany.
3. Praca na komputerze indywidualna i w grupie
4. Odpowiedzi ustne.
5. Przestrzeganie regulaminu pracowni.
6. Prowadzenie zeszytu przedmiotowego.
7. Inne formy aktywności.
8. Obserwacja ucznia:
   * przygotowanie do lekcji,
   * aktywność na lekcji.

## PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z INFORMATYKI W KLASACH 4 – 8.

|  |  |
| --- | --- |
| **OSIĄGNIĘCIA UCZNIA** | **OCENIANIE** |
| **Wszystkie działania ucznia** | |
| Uczeń potrafi:   * zachować prawidłową postawę podczas pracy z komputerem; * zapisać wykonaną pracę w określonym miejscu, nadając plikowi właściwą nazwę i rozszerzenie; * korzystać z podglądu wydruku i wydrukować | Na co dzień konieczne jest ocenianie prawidłowej postawy ucznia podczas pracy przy komputerze i niezwłoczne zwrócenie uwagi na wady postawy. Ocena trudności i pomoc w ich przezwyciężaniu.  Przede wszystkim obserwujemy, jak uczniowie pracują, czy mają problemy ze zrozumieniem lub wykonaniem |

|  |  |
| --- | --- |
| wykonaną pracę;   * wybierać odpowiednie narzędzia informatyczne do wykonywanych zadań; * poprawnie posługiwać się terminologią informatyczną; * stosować się do zasad pracy w pracowni komputerowej; * stosować się do zasad i praw regulujących sposób   korzystania z oprogramowania i porozumiewania się z innymi użytkownikami komputerów;   * współpracować z innymi przy wykonywaniu złożonego zadania; * zaprezentować swoją pracę innym. | ćwiczeń. Pomagamy im w rozwiązywaniu problemów. Udzielamy wskazówek. Oceniamy sposób korzystania z zalecanego oprogramowania i opanowanie podstawowych umiejętności koniecznych do  efektywnego używania aplikacji na tym poziomie wiedzy. Oceniane stałe elementy:   * styl pracy ucznia podczas lekcji (szczególnie w klasach o zróżnicowanym poziomie ważne jest, aby w ocenie uwzględnić stopień zaangażowania ucznia w wykonywanie zadania); * efektywność i sposób pracy przy komputerze; * umiejętność doboru narzędzia do realizowanego zadania; * radzenie sobie z wykonywanym ćwiczeniem * poprawność jego wykonania; * stopień biegłości w posługiwaniu się sprzętem i   oprogramowaniem oraz słownictwem informatycznym;   * ogólny wynik wykonanej pracy widoczny na ekranie; * estetyczny wygląd wykonanej pracy; * zapisanie wykonanej pracy we właściwym miejscu na dysku; * przygotowanie dokumentu do wydruku, korzystanie z podglądu wydruku; * aktywność w trakcie lekcji; * przestrzeganie zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i internetu; * aktywność w prowadzonej dyskusji; * stopień zaangażowania w realizację projektu; * sposób przygotowania i zaprezentowania wybranego tematu. |
| **1. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów.** | |
| Uczeń potrafi:   * tworzyć i porządkować w postaci sekwencji (liniowo) lub drzewa (nieliniowo) informacje, takie jak: obrazki i teksty ilustrujące wybrane sytuacje; obiekty z uwzględnieniem ich cech charakterystycznych; * formułować i zapisywać w postaci algorytmów   polecenia składające się na: rozwiązanie problemów z życia codziennego i z różnych przedmiotów, np. liczenie średniej, pisemne wykonanie działań arytmetycznych, takich jak dodawanie i odejmowanie; osiągnięcie postawionego celu, w tym znalezienie elementu w zbiorze nieuporządkowanym lub uporządkowanym, znalezienie elementu najmniejszego i największego; sterowanie robotem lub obiektem na ekranie;   * stosować podstawowe algorytmy, takie jak badanie podzielności, algorytm Euklidesa, porządkowanie   elementów;   * przedstawiać sposoby reprezentowania liczb (w tym w systemie binarnym i heksadecymalnym), tekstów i tablic. * w algorytmicznym rozwiązywaniu problemu wyróżnić podstawowe kroki: określenie problemu i celu do osiągnięcia, analizować sytuację problemową,   opracować rozwiązanie, sprawdzić rozwiązanie problemu dla przykładowych danych, zapisać  rozwiązanie w postaci schematu lub programu;   * przedstawiać przykłady metod informatycznych | Elementy oceniane w trakcie ćwiczeń:   * właściwe porządkowanie informacji; * prawidłowe formułowanie algorytmów, ważne jest, czy przedstawiony algorytm jest zgodny ze specyfikacją problemu, czy po wczytaniu odpowiednich danych   prowadzi do właściwego wyniku;   * znajomość i właściwe opisywanie podstawowych algorytmów; * algorytm znajdowania najmniejszej lub największej wartości, * algorytm poszukiwania elementu w nieuporządkowanym zbiorze, * algorytm poszukiwania elementu w uporządkowanym zbiorze, * algorytm Euklidesa i jego implementacje, * algorytm prostego sortowania (przez wybieranie); * umiejętność analizowania działania algorytmu; * umiejętność zastosowania rozgałęzienia i zapętlenia w algorytmie; * umiejętność zamiany liczb dziesiętnych na liczby binarne i heksadecymalne. |

|  |  |
| --- | --- |
| stosowanych w różnych dziedzinach. |  |
| **2. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera**  **oraz innych urządzeń cyfrowych.** | |
| Uczeń potrafi:   * projektować, tworzyć i zapisywać w wizualnym języku programowania: pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych oraz zdarzeń; prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera; * posługiwać się skryptowym językiem programowania podczas realizacji poznanych algorytmów; * testować na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i   ewentualnie je poprawiać, objaśniać przebieg działania programów;   * przygotowywać i prezentować 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: tworzenia ilustracji w edytorze grafiki-rysuje za pomocą wybranych narzędzi, przekształca obrazy, uzupełnia grafikę tekstem; tworzenia dokumentów tekstowych-dobiera czcionkę, formatuje akapity, wstawia do tekstu ilustracje, napisy i kształty, tworzy tabele oraz listy numerowane i punktowane; 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; tworzenia krótkich prezentacji  multimedialnych łączących tekst z grafiką, korzysta przy tym z gotowych szablonów lub projektuje według  własnych pomysłów;   * tworzyć, przetwarzać i wykorzystywać grafikę, zdjęcia i filmy oraz dźwięki w dokumentach, prezentacjach i stronach WWW; * tworzyć i formatować długie teksty w edytorze; * wykorzystywać edytory tekstu i grafiki do   wykonywania estetycznych prac z różnych przedmiotów;   * tworzyć i formatować tabele i wykresy w arkuszu, korzystać z wbudowanych funkcji, porządkować filtrować dane; * wykorzystywać arkusz do rozwiązywania zadań rachunkowych z różnych przedmiotów; * tworzyć proste strony internetowe za pomocą języka HTML/CSS z elementami interaktywnymi   wykorzystującymi JavaScript;   * gromadzić, porządkować i selekcjonować efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach oraz w środowiskach wirtualnych (w chmurze). | Elementy oceniane w trakcie ćwiczeń:   * umiejętność poprawiania błędów popełnionych podczas pisania, zarówno ręcznie, jak i za pomocą wbudowanego mechanizmu poprawnościowego i słownika w edytorze tekstu; * prawidłowe sformatowanie i rozplanowanie treści w dokumencie zgodnie z jego przeznaczeniem; * estetyka i wartość merytoryczna przygotowanego dokumentu (tekstu, ilustracji lub prezentacji); w   przypadku tworzenia rysunków   * trafność doboru barw i narzędzi malarskich; * liczba popełnionych błędów (literówek, błędów   formatowania, nieprawidłowego wstawiania znaków przestankowych itp.);   * czytelność przygotowanego dokumentu; * prawidłowe wstawienie ilustracji do dokumentu; * ustawienie wielkości marginesów zgodnie z przyjętym planem dokumentu; * prawidłowe przygotowanie danych liczbowych i ich wykorzystanie w wykresach, prosta analiza i   porządkowanie danych.   * formatowanie danych i ich czytelność; * wykonanie wykresu, sformatowanie go i opisanie; * wpisanie formuł i wykorzystanie ich wyników do dalszych obliczeń; * odczytanie i analizowanie danych zapisanych w arkuszu; * wprowadzenie parametrów wykresu podanych przez nauczyciela; * porządkowanie danych sposobami wskazanymi przez nauczyciela; * estetyka przygotowanej prezentacji * dobór tekstów, kolorów, rysunków, prawidłowe ułożenie obiektów na slajdach; ustawienie tempa animacji; * sposób przedstawiania prezentacji. |
| **3. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi.** | |
| Uczeń potrafi:   * opisać funkcje podstawowych elementów komputera i | Elementy oceniane w trakcie ćwiczeń:  – poziom wiadomości dotyczących komputerów i |

|  |  |
| --- | --- |
| urządzeń zewnętrznych oraz korzysta z urządzeń do nagrywania obrazów, dźwięków i filmów, w tym  urządzeń mobilnych, takich jak, telefony komórkowe, tablety i aparaty fotograficzne; wykorzystuje komputer  lub inne urządzenie cyfrowe do tworzenia, gromadzenia, porządkowania i selekcjonowania własnych zasobów;   * wykorzystać sieć komputerową (szkolną, sieć internet) do wyszukiwania potrzebnych informacji i zasobów   edukacyjnych, nawigując między stronami; jako medium komunikacyjne; do pracy w wirtualnym środowisku (na platformie, w chmurze), stosując się do sposobów i zasad pracy w takim środowisku;   * organizować w folderach swoje pliki zgromadzone w komputerze | oprogramowania;   * umiejętność posługiwania się przeglądarką internetową; * umiejętność korzystania z wyszukiwarki internetowej; * umiejętność wyszukiwania i odnajdywania pożądanych informacji (tekstów i ilustracji) w treści stron WWW; * umiejętność wyszukiwania informacji z różnych źródeł i wykorzystania jej we własnej pracy; * umiejętność korzystania z różnorodnych źródeł informacji; * umiejętność wykorzystywania ustawień systemu Windows do określenia podstawowych parametrów komputera oraz porównywania wielkości   charakteryzujących parametry komputera i rozpoznawania ich jednostek;   * umiejętność posługiwania się terminologią informatyczną. |
| **4. Rozwijanie kompetencji społecznych.** | |
| Uczeń potrafi:   * uczestniczyć w zespołowym rozwiązaniu problemu, posługując się technologią taką jak: poczta   elektroniczna, forum, wirtualne środowisko kształcenia, dedykowany portal edukacyjny;   * identyfikować i doceniać korzyści płynące ze   współpracy nad wspólnym rozwiązywaniem problemów;   * respektować zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej; * oceniać wiarygodność i rzetelność informacji w sieci; * wykorzystywać programy open source i public domain; * przedstawić rozwój informatyki – zarówno sprzętu, jak i oprogramowania; * określić zawody i wymienić przykłady z życia   codziennego, w których są potrzebne umiejętności informatyczne. | Elementy oceniane w trakcie ćwiczeń:   * stopień opanowania umiejętności posługiwania się pocztą elektroniczną; * umiejętność korzystania z komunikatorów; * umiejętność pracy w grupie; * prace (dokumenty) wykonywane wspólnie na dysku Google; * znajomość akronimów i emotikonów wykorzystywanych w komunikacji sieciowej; * jakość prezentacji wykonanej w ramach wspólnego projektu i sposób jej przedstawienia; * znajomość pojęcia wolne oprogramowanie, jak je pozyskać i zainstalować; * umiejętność wymiany informacji z członkami grupy społecznościowej i prowadzenia z nimi dyskusji; * udział w dyskusji na temat społecznej roli informatyki. |
| **5. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa.** | |
| Uczeń potrafi:   * posługiwać się technologią informacyjną zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem; przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy; * respektować prawo do prywatności danych i   informacji oraz prawo do własności intelektualnej;   * wymienić zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii i informacji, demonstruje metody wystrzegania się ich; * stosować profilaktykę antywirusową i chronić   komputery i informacje przed innymi zagrożeniami;   * rozróżniać różne rodzaje licencji na oprogramowanie. | Elementy oceniane w trakcie ćwiczeń:   * stopień stosowania się do zapisów regulaminu szkolnej pracowni; * przestrzeganie zasad netykiety; * zrozumienie zasad działania różnych licencji oprogramowania; * przestrzeganie zasad prawa autorskiego   obowiązującego podczas korzystania ze źródeł obcego pochodzenia,   * zrozumienie zasad działania różnych licencji oprogramowania; * znajomość podstawowych aspektów prawa   autorskiego związanych z użytkowaniem programów komputerowych i korzystaniem z różnych utworów dostępnych w Internecie;   * przestrzeganie zasad prawa autorskiego   obowiązującego podczas korzystania ze źródeł obcego  pochodzenia. |

**WYMAGANIA – podsumowanie.**

1. Analizowanie problemów, ich algorytmizacja i programowanie Uczniowie powinni analizować i rozwiązywać problemy w sposób logiczny, umożliwiający ich zalgorytmizowanie oraz oprogramowanie z wykorzystaniem środowiska programowania wizualnego, a w starszych klasach również języka skryptowego.
2. Radzenie sobie z używanym na lekcjach sprzętem i oprogramowaniem przystosowanym do możliwości ucznia Uczniowie powinni sprawnie komunikować się z komputerem za pomocą ikon, przycisków, menu i okien

dialogowych, posługiwać się paskami narzędzi, odczytywać i prawidłowo interpretować znaczenie komunikatów wysyłanych przez programy, ale przede wszystkim tworzyć dokumenty, a następnie zapisywać je, drukować lub prezentować.

1. Wykonywanie za pomocą komputera konkretnych zadań powiązanych z nauką w szkole. Uczniowie powinni

w trakcie lekcji wykonywać za pomocą komputera prace i przedstawiać ich wyniki w postaci wydrukowanego tekstu, prezentacji, grafiki, arkusza, procedury. Rozwiązywać problemy i podejmować decyzje z wykorzystaniem komputera.

1. Wykorzystywanie komputera do nauki, rozwijania zainteresowań i poszerzania wiedzy. Uczniowie powinni umieć posługiwać się programami multimedialnymi, edukacyjnymi oraz korzystać z zasobów internetu. Powinni także poznać typowe aplikacje wspomagające zarówno uczenie się, jak i prezentowanie wiadomości.
2. Umiejętność wyszukiwania informacji Uczniowie powinni zdobywać i porządkować potrzebne informacje z różnych źródeł, przekształcać te informacje na użyteczne wiadomości i umiejętności, przedstawiać informacje w zrozumiałej formie.
3. Przestrzeganie prawa i zasad współżycia, również w świecie wirtualnym Obejmuje to w szczególności świadome stosowanie zasad korzystania z oprogramowania, przestrzeganie praw autorskich, podporządkowanie się netykiecie, czyli zasadom zachowania się w sieci, uświadamianie sobie zagrożeń związanych z szybkim rozwojem technologii informacyjnej.

## OCENIANIE

Zajęcia z informatyki to w większości ćwiczenia praktyczne. Ćwiczenia te kończą się wykonaniem

określonej pracy lub jej etapu. Wynik pracy jest oceniany.

Opis wymagań, które uczeń powinien spełnić, aby uzyskać ocenę:

## Celującą

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania przewidziane w ramach lekcji i zadania dodatkowe. Jego wiadomości i umiejętności wykraczają poza te, które są zawarte w programie informatyki. Jest aktywny na lekcjach i pomaga innym. Bezbłędnie wykonuje ćwiczenia na lekcji, trzeba mu zadawać dodatkowe, trudniejsze zadania. Bierze udział w konkursach informatycznych, przechodząc w nich poza etap wstępny. Wykonuje dodatkowe prace informatyczne, takie jak przygotowanie pomocniczych materiałów na komputerze, pomoc innym nauczycielom w wykorzystaniu komputera na ich lekcjach.

## Bardzo dobrą

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania przewidziane w ramach lekcji. Opanował

wiadomości i umiejętności zawarte w programie informatyki. Na lekcjach jest aktywny, pracuje systematycznie i potrafi pomagać innym w pracy. Zawsze zdąży wykonać ćwiczenia na lekcji i robi to bezbłędnie.

## Dobrą

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 zdąży wykonać ćwiczenia na lekcji i robi to niemal bezbłędnie.

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

* Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem; świadomość zagrożeń i ograniczeń związanych z korzystaniem z komputera i internetu.
* Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych
* Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł; opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, prezentacji multimedialnych i danych liczbowych.
* Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera.
* Wykorzystywanie komputera do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań.

## Dostateczną

Uczeń potrafi wykonać na komputerze proste zadania, czasem z niewielką pomocą. Opanował wiadomości

i umiejętności na poziomie nie przekraczającym wymagań zawartych w podstawie programowej informatyki. Na lekcjach stara się pracować systematycznie, wykazuje postępy. Zazwyczaj zdąży wykonać ćwiczenia na lekcji.

## Dopuszczającą

Uczeń czasami potrafi wykonać na komputerze proste zadania, opanował część umiejętności zawartych w podstawie programowej informatyki. Na lekcjach pracuje niesystematycznie, jego postępy są zmienne, nie udaje mu się

ukończyć wykonania niektórych ćwiczeń na lekcji. Braki w wiadomościach i umiejętnościach nie przekreślają możliwości uzyskania przez ucznia podstawowej wiedzy i umiejętności informatycznych w toku dalszej nauki.

## Niedostateczną

Uczeń nie potrafi wykonać na komputerze prostych zadań. Nie opanował podstawowych umiejętności zawartych

w podstawie programowej informatyki. Nie wykazuje postępów w trakcie pracy na lekcji, nie pracuje na lekcji lub nie udaje mu się ukończyć wykonania ćwiczeń na lekcji. Nie ma wiadomości i umiejętności niezbędnych do

kontynuowania nauki na wyższym poziomie.

**Sposoby sprawdzania i oceniania osiągnięć edukacyjnych uczniów**

1. Ćwiczenia praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:

* wykonanie wszystkich poleceń zgodnie z treścią,
* rzetelność i dokładność wykonania poleceń,
* stopień samodzielności i biegłości w posługiwaniu się sprzętem i oprogramowaniem,
* umiejętność doboru narzędzia do realizowanego zadania,
* staranność i estetykę pracy,
* zapisanie wykonanej pracy we właściwym miejscu na dysku,
* umiejętność pracy w zespole,
* indywidualne możliwości ucznia.

1. Odpowiedzi ustne, które są związane z wypowiedziami uczniów w trakcie dyskusji i pracy przy komputerze. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:

* zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
* sposób rozumienia oraz stosowania podstawowych terminów informatycznych,
* zawartość merytoryczną wypowiedzi.

1. Prace dodatkowe, które obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo. Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę:

* wartość merytoryczną pracy,
* stopień zaangażowania w wykonanie pracy,
* estetykę wykonania,
* wkład pracy ucznia i jego indywidualne możliwości,
* sposób prezentacji,
* oryginalność i pomysłowość pracy.

1. Udział w konkursach o tematyce informatycznej- wstawiania jest ocena celująca w ocenach cząstkowych oraz podwyższona ocena końcowa o jeden stopień;

Udział w konkursach, w których prace są wykonane z wykorzystaniem umiejętności informatycznych

-za osiągnięcia wystawiania jest ocena celująca w ocenach cząstkowych.

1. Ocenę ze sprawdzianów, testów ustala się według skali procentowej:

|  |  |
| --- | --- |
| **stopień** | **skala procentowa** |
| celujący | 100% |
| bardzo dobry | 90%- 99% |
| dobry | 75%- 89% |
| dostateczny | 55%-74% |
| dopuszczający | 36%- 54% |
| niedostateczny | poniżej 35% |

# Zasady ogólne

1. Każdy uczeń jest oceniany zgodnie z zasadami sprawiedliwości.
2. Na początku każdego roku szkolnego lub okresu nauczyciel informuje uczniów o wymaganiach edukacyjnych i przedmiotowych zasadach oceniania.
3. Uczeń i jego rodzice mają wgląd do PSO z zajęć komputerowych i informatyki przez cały rok szkolny
4. Ocenie podlegają wszystkie wymienione w PSO formy aktywności ucznia.
5. W nauczaniu dzieci niepełnosprawnych możliwości ucznia są punktem wyjścia do formułowania wymagań, dlatego ocenia się przede wszystkim postępy i wkład pracy oraz wysiłek włożony w przyswojenie wiadomości przez danego ucznia.
6. W celu poprawy oceny za wykonane ćwiczenie, uczeń po uzgodnieniu z nauczycielem powinien ponownie wykonać to samo zadanie (lub zadania podobnego typu) po lekcji lub w domu, przy prezentacji efektu pracy powinien wyjaśnić sposób jej wykonania.
7. O terminie sprawdzianu lub testu obejmującego większą partię materiału uczniowie są powiadamiani z tygodniowym wyprzedzeniem, jednocześnie jest on wpisany do terminarza dziennika elektronicznego.
8. Bieżące kartkówki obejmujące treści z nie więcej niż dwóch ostatnich lekcji nie będą zapowiedziane .
9. W przypadku nieobecności uczeń ma obowiązek zaliczyć każdy sprawdzian w terminie uzgodnionym z nauczycielem – nie później jednak niż do dwóch tygodni od daty pisania sprawdzianu lub powrotu do szkoły po czasowej nieobecności. W przypadku ponownej nieobecności w ustalonym terminie, uczeń pisze pracę po powrocie do szkoły. Zaliczenie polega na pisaniu sprawdzianu o tym samym stopniu trudności. W sytuacjach uzasadnionych nauczyciel może zwolnić ucznia z zaliczania zaległej pracy.
10. Uczeń może poprawić ocenę ze sprawdzianu w terminie ustalonym przez nauczyciela .
11. Przy poprawianiu oceny obowiązuje zakres materiału, jaki obowiązywał w dniu sprawdzianu.
12. Ćwiczenia samodzielne oraz projekty są obowiązkowymi formami sprawdzania wiedzy i w razie nieobecności ucznia muszą zostać zaliczone
13. O terminie i formie zaliczenia ćwiczeń decyduje nauczyciel.
14. Jeżeli uczeń nie zaliczy w wyznaczonym terminie pracy, otrzymuje ocenę niedostateczną.
15. Odmowa odpowiedzi ustnej przez ucznia jest równoznaczna z wystawieniem mu oceny niedostatecznej.
16. Uczniowi przysługuje co najmniej jedno „nieprzygotowanie” (np) bez podania przyczyny z wyłączeniem zajęć, na których odbywają się zapowiedziane kartkówki i sprawdziany. Uczeń zgłasza nieprzygotowanie (np.) na początku lekcji. W przypadku niezgłoszenia nieprzygotowania na początku lekcji uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną.
17. Nieprzygotowanie do zajęć nie zwalnia z udziału w lekcji (jeśli to konieczne, na lekcji pomagają mu koledzy i nauczyciel).
18. Roczna i semestralna ocena jest wystawiana z ocen cząstkowych, nie musi być określona na podstawie średniej arytmetycznej uzyskanych ocen.
19. Przy ustalaniu oceny z przedmiotu informatyka w szkole podstawowej podstawowym kryterium jest wysiłek wkładany przez ucznia w wywiązywaniu się z obowiązków wynikających ze specyfiki tego przedmiotu oraz indywidualnych uzdolnień ucznia.
20. Rodzice i uczniowie mają obowiązek zgłosić nauczycielowi wszelkie przeciwwskazania do czynnego udziału w lekcjach informatyki.
21. Uczeń ma obowiązek przestrzegania regulaminu pracowni komputerowej.
22. Uczniowie oceniani są według skali określonej w Wewnątrzszkolnym Systemie Oceniania.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **stopień** | **skrót literowy** | **oznaczenie cyfrowe** |
| celujący | cel | 6 |
| bardzo dobry | bdb | 5 |
| dobry | db | 4 |
| dostateczny | dst | 3 |
| dopuszczający | dop | 2 |
| niedostateczny | ndst | 1 |

Taka skala ocen obowiązuje przy wystawieniu ocen cząstkowych i klasyfikacyjnych, tj. okresowych i rocznych. W ocenach cząstkowych dopuszcza się stosowanie plusów i minusów **(+, -).**

Stopień ze znakiem plus (+) otrzymuje uczeń, którego wiadomości i umiejętności wykraczają nieznacznie ponad wymagania dla danego stopnia.

Stopień ze znakiem minus (-) otrzymuje uczeń, którego wiadomości i umiejętności wykazują drobne braki w zakresie wymagań dla danego stopnia.

**Dodatkowe wymagania na przy nauczaniu zdalnym:**

1. Na ocenę celującą uczeń systematycznie zalicza wszystkie prace zdalne.
2. Na ocenę bardzo dobrą uczeń systematycznie zalicza prace zdalne (może mieć niezaliczone w terminie jedną pracę zdalną).
3. Na ocenę  dobrą uczeń systematycznie zalicza prace zdalne (może mieć niezaliczone w terminie trzy prace zdalne).
4. Na ocenę dostateczną  uczeń  zalicza prace zdalne (może mieć niezaliczone cztery prace zdalne).
5. Na ocenę dopuszczającą  uczeń  zalicza prace zdalne nieterminowo (może mieć niezaliczonych pięć prac zdalnych)

# W ocenianiu uczniów z dysfunkcjami uwzględnione zostają zalecenia poradni, czyli:

* wydłużenie czasu wykonywania ćwiczeń praktycznych,
* możliwość rozbicia ćwiczeń złożonych na prostsze i ocenienie ich wykonania etapami,
* konieczność odczytania poleceń otrzymywanych przez innych uczniów w formie pisemnej,
* branie pod uwagę poprawności merytorycznej wykonanego ćwiczenia, a nie jego walorów estetycznych,
* możliwość (za zgodą ucznia) zamiany pracy pisemnej na odpowiedź ustną, podczas odpowiedzi ustnych zadawanie większej ilości prostych pytań zamiast jednego złożonego, obniżenie wymagań dotyczących estetyki zeszytu przedmiotowe