

Przedmiotowy System Oceniania (PSO) z Informatyki (Klasy 4–8)

1. Ogólne zasady oceniania uczniów

1. Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności.
2. Nauczyciel analizuje i ocenia poziom wiedzy i umiejętności ucznia w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanego programu nauczania.
3. Oceny są **jawne** dla ucznia i jego rodziców/opiekunów prawnych.
4. Nauczyciel ma za zadanie m.in. informować ucznia o poziomie osiągnięć, pomagać mu w planowaniu rozwoju oraz motywować do dalszych postępów.

2. Kryteria Oceniania i Formy Aktywności

Ocenie podlegają: **ćwiczenia praktyczne, sprawdziany, kartkówki, odpowiedzi ustne, praca na lekcji, projekty oraz prace dodatkowe.**

Forma aktywności	Zasady i kryteria
Sprawdziany	Przeprowadzane w formie pisemnej i praktycznej, planowane na zakończenie działu . Uczeń jest informowany o planowanym sprawdzianie z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem .
Kartkówki	Obejmują zakres programowy maks. trzech ostatnich jednostek lekcyjnych . Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie.
Ćwiczenia/Projekty	Oceniana jest m.in.: wartość merytoryczna, stopień zaangażowania, dokładność, indywidualne rozwiązania, staranność i estetyka.
Aktywność	Oceniana za pomocą plusów i minusów (zasady przeliczania na oceny są wewnętrznymi ustaleniami szkoły).

3. Progi procentowe dla sprawdzianów i testów

(Zgodnie z dokumentem PZO Język Polski 4-8)

Ocena	Nazwa	Progi Punktowe/Procentowe
6	Celujący	Powyżej 91%
5	Bardzo Dobry	80% – 91%
4	Dobry	60% – 79%
3	Dostateczny	40% – 59%
2	Dopuszczający	20% – 39%
1	Niedostateczny	Poniżej 20%

4. Zasady poprawiania ocen

- Oceny ze sprawdzianów na poziomie **niedostatecznym (1)** i **dopuszczającym (2)** **można poprawiać raz w semestrze**, po wcześniejszym ustaleniu terminu i formy z nauczycielem.
- Ocen z **kartkówek i odpowiedzi ustnych nie poprawia się**, chyba że nauczyciel w uzasadnionych przypadkach zdecyduje inaczej (decyzja musi być zgodna z WSO).

5. Szczegółowe Wymagania Programowe – KLASA 4

Wymagania na każdy stopień **wyższy niż dopuszczający** obejmują również wymagania na **wszystkie stopnie niższe**.

Ocena	Wymagania (Przykłady umiejętności)
2 (Dop.)	Stosuje podstawowe zasady bezpiecznej i ergonomicznej pracy przy komputerze. Potrafi otworzyć i zamknąć edytor tekstu/grafiki. Używa

	podstawowych narzędzi do rysowania (ołówek, pędzel). Buduje proste skrypty w Scratchu powodujące ruch duszka.
3 (Dost.)	Wyjaśnia potrzebę ochrony danych osobowych. Stosuje podstawowe opcje formatowania tekstu (pogrubienie, kursywa, zmiana rozmiaru). Potrafi otwierać i zapisywać pliki graficzne. Tworzy prosty skrypt w Scratchu z sekwencyjnym wykonaniem poleceń (np. obrót duszka).
4 (Dobry)	Stosuje zasady netykiety . Wyrównuje tekst. Używa pętli (określona liczba powtórzeń) w programowaniu wizualnym. Formułuje skuteczne zapytania w wyszukiwarce.
5 (Bdb.)	Właściwie organizuje pliki/foldery. Tworzy listy numerowane/wypunktowane. Stosuje bloki w Scratchu powodujące losowanie wartości i ukrycie/pokazanie duszka. Potrafi dołączyć załącznik do e-maila.
6 (Cel.)	Krytycznie ocenia źródła internetowe i wykazuje się zaawansowaną wiedzą z zakresu bezpieczeństwa w sieci. Tworzy złożone projekty w Scratchu (np. prosta gra z dialogami).

6. Szczegółowe Wymagania Programowe – KLASA 5

Ocena	Wymagania (Przykłady umiejętności)
2 (Dop.)	Zmienia krój i wielkość czcionki w dokumencie tekstowym. Buduje proste skrypty w Scratchu, ustawiające duszka na scenie. Tworzy prostą animację w programie Pivot Animator składającą się z kilku klatek.
3 (Dost.)	Ustawia pogrubienie, pochylenie i podkreślenie tekstu. Buduje w Scratchu skrypty powodujące ruch duszka po scenie. Zmienia układ obrazów w obiekcie <i>Album fotograficzny</i> .
4 (Dobry)	Formatuje dokument tekstowy według wytycznych. Stosuje blok, przy pomocy którego można ustawić określoną liczbę powtórzeń wykonania poleceń.

	Formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi <i>Formatowanie</i> .
5 (Bdb.)	Stosuje bloki powodujące ukrycie i pokazanie duszka. Tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, dodając odpowiednio dużo klatek.
6 (Cel.)	Obejmuje stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych .

7. Szczegółowe Wymagania Programowe – KLASA 6

Ocena	Wymagania (Przykłady umiejętności)
2 (Dop.)	Podaje przykłady różnych form komunikacji w sieci. Zna zasady tworzenia silnych haseł. Buduje w Scratchu skrypty powodujące rysowanie na scenie linii prostej i kwadratu.
3 (Dost.)	Rozpoznaje podstawowe cechy wiadomości-śmieci i spamu. Zmienia ustawienia tła w projekcie Scratcha. Buduje w Scratchu skrypty przypisujące wartości zmiennym.
4 (Dobry)	Rozpoznaje formy niewłaściwej komunikacji i proponuje podstawowe sposoby reagowania. Buduje w Scratchu skrypty reagujące na naciśnięcie klawisza. Wykorzystuje bloki z kategorii <i>Wyrażenia</i> do tworzenia rozbudowanych skryptów sprawdzających warunki.
5 (Bdb.)	Zna podstawowe cechy Internetu i wskazuje ich właściwe i niewłaściwe wykorzystanie. Dobiera typ wstawianego wykresu do rodzaju prezentowanych danych. Tworzy w programie GIMP fotomontaże , wykorzystując warstwy.
6 (Cel.)	Obejmuje stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych .

8. Szczegółowe Wymagania Programowe – KLASA 7

Ocena	Wymagania (Przykłady umiejętności)
2 (Dop.)	Przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze. Wyjaśnia, czym jest sieć komputerowa. Tworzy prostą stronę internetową w języku HTML. Tworzy rysunek za pomocą podstawowych narzędzi programu GIMP.
3 (Dost.)	Kompresuje i dekompresuje pliki i foldery. Wymienia cztery usługi dostępne w Internecie. Omawiana budowę znacznika HTML. Tworzy i usuwa warstwy w programie GIMP.
4 (Dobry)	Wyjaśnia, czym jest system binarny (dwójkowy). Umieszcza pliki w chmurze obliczeniowej. Opisuje proces tworzenia cyfrowej tożsamości. Umieszcza na stronie listy punktowane oraz numerowane.
5 (Bdb.)	Wykonuje kopię bezpieczeństwa swoich plików. Opisuje licencje na zasoby w Internecie. Łączy warstwy w obrazach tworzonych w programie GIMP. Wykorzystuje filtry programu GIMP do poprawiania jakości zdjęć.
6 (Cel.)	Obejmuje stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych .

9. Szczegółowe Wymagania Programowe – KLASA 8

Ocena	Wymagania (Przykłady umiejętności)
2 (Dop.)	Omawiana zastosowanie oraz budowę arkusza kalkulacyjnego. Wyjaśnia algorytm badania podzielności liczb.
3 (Dost.)	Określa zasady wprowadzania danych do komórek arkusza kalkulacyjnego. Dodaje i usuwa wiersze oraz kolumny w arkuszu. Stosuje tablice w języku C++ oraz Scratchu.
4 (Dobry)	Tworzy proste formuły obliczeniowe. Wykorzystuje funkcję JEŻELI do wykonywania obliczeń. Wykorzystuje iterację w konstruowanych algorytmach.
5 (Bdb.)	Kopiuje formuły obliczeniowe, wykorzystując adresowanie względne i bezwzględne . Wprowadza modyfikacje w implementacji algorytmu porządkowania metodą przez wybieranie. Czyta kod źródłowy i opisuje jego działanie.
6 (Cel.)	Obejmuje stosowanie przyswojonych informacji i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych . Rozwiązuje zadania algorytmiczne z wykorzystaniem pętli zagnieżdżonych.