

Przedmiotowy system oceniania INFORMATYKA klasa 5

I. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

Ocenie podlegają: sprawdziany, kartkówki, ćwiczenia praktyczne, odpowiedzi ustne, prace domowe, praca na lekcji, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.

1. **Sprawdziany** mogą wymagać zapisania odpowiedzi na wydrukowanym arkuszu lub sprawdzać praktyczne umiejętności na komputerze, a ich celem jest weryfikacja wiadomości i umiejętności ucznia po realizacji działu podręcznika.
2. **Kartkówki** są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech).
3. **Ćwiczenia praktyczne** obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:
 - wartość merytoryczną,
 - stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia,
 - dokładność wykonania polecenia,
 - staranność i estetykę.
4. **Odpowiedź ustna** obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:
 - zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
 - właściwe posługiwanie się pojęciami,
 - zawartość merytoryczną wypowiedzi,
 - sposób formułowania wypowiedzi.
5. **Praca domowa** jest pisemną lub ustną formą ćwiczenia umiejętności i utrwalania wiadomości zdobytych przez ucznia podczas lekcji.
 - Pracę domową uczeń wykonuje na komputerze, w zeszyte lub w innej formie zleconej przez nauczyciela.
 - Przy wystawianiu oceny za pracę domową nauczyciel bierze pod uwagę samodzielność, poprawność i estetykę wykonania.
6. **Aktywność i praca ucznia na lekcji** są oceniane, zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów lub oceny.
7. **Prace dodatkowe** obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji. Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.:
 - wartość merytoryczną pracy,
 - stopień zaangażowania w wykonanie pracy,
 - estetykę wykonania,
 - wkład pracy ucznia,
 - sposób prezentacji,
 - oryginalność i pomysłowość pracy.
8. **Szczególne osiągnięcia** uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych (szkolnych i międzyszkolnych).

II. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

1. Sprawdziany są obowiązkowe. Oceny ze sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać raz w semestrze, po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem.
2. Ocen ze sprawdzianów wyższych niż ocena dopuszczająca nie można poprawić.
3. Ocen z kartkówek, odpowiedzi ustnych i ćwiczeń praktycznych nie można poprawić.
4. Nauczyciel informuje ucznia o otrzymanej ocenie z ostatniej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.
5. Rodzice (opiekunowie prawni) mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępach w pracy ucznia podczas indywidualnych kontaktów z nauczycielem (według harmonogramu spotkań przyjętego przez szkołę).
6. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach (wynikające np. z nieobecności), biorąc udział w zajęciach wyrównawczych lub drogą indywidualnych konsultacji z nauczycielem (także online).

III. Wymagania na poszczególne oceny

ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra
Dział 1. Klawiatura zamiast pióra. Piszemy w programie MS Word			
- zmienia krój czcionki - zmienia wielkość czcionki - wymienia elementy, z których składa się tabela - wstawia do dokumentu tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy - zmienia tło strony dokumentu - dodaje do tekstu obraz z pliku - wstawia do dokumentu kształty - współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu - wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu - wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wygląd - zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie	- ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu - zmienia kolor tekstu - wyrównuje akapit na różne sposoby - umieszcza w dokumencie obiekt WordArt i formatuje go - dodaje do tab. kolumny i wiersze - usuwa z tabeli kolumny i wiersze - wybiera i ustawia styl tabeli z dostępnych w edytorze tekstu - dodaje obramowanie strony - wyróżnia tytuł dokumentu za pomocą opcji WordArt - zmienia rozmiar i położenie wstawionych elementów graficznych - współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu - wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu - wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wygląd - zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie	- wykorzystuje skróty klawiszowe podczas pracy w edytorze tekstu - podczas edycji tekstu wykorzystuje tzw. twardą spację oraz miękki enter - sprawdza poprawność ortograficzną i gramatyczną tekstu, wykorzystując odpowiednie narzędzia - zmienia kolor wypełnienia komórek oraz ich obramowania - formatuje tekst w komórkach - zmienia obramowanie i wypełnienie kształtu - formatuje obiekt WordArt - współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu - wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu - wstawia do dokumentu obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wygląd - zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie	- formatuje dokument tekstowy według podanych wytycznych - używa opcji Pokaż wszystko do sprawdzenia formatowania tekstu - dodaje wcięcia na początku akapitów - korzysta z narzędzia Rysuj tabelę do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii - używa narzędzi z karty Formatowanie do podstawowej obróbki graficznej obrazów - współpracuje w grupie podczas tworzenia proj. - wykorzystuje poznane narzędzia do formatowania tekstu - wstawia do dok.obrazy, kształty, obiekty WordArt oraz zmienia ich wygląd - zmienia tło strony oraz dodaje obramowanie
Dział 2. Kocie sztuczki. Więcej funkcji programu Scratch			
- ustala cel wyznaczonego zadania - wczytuje do gry gotowe tło z pulpitu - dodaje do projektu postać z biblioteki - buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie - korzysta z bloków z kategorii Pisak do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka - buduje skrypty do rysowania figur foremnych	- zbiera dane potrzebne do zaplanowania wycieczki - osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu - rysuje tło gry np. w progr. Paint - ustala miejsce obiektu na scenie - zmienia gr., kolor i odcień pisaka - wykorzystuje skrypty do rysowania figur foremnych przy budowaniu skryptów do rysowania rozet - korzysta z opcji Tryb Turbo	- analizuje trasę wycieczki i przedstawia różne sposoby jej wyznaczenia - wybiera najlepszą trasę wycieczki - buduje skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy - buduje skrypt do rysowania kwadratów - korzysta ze zmiennych określających liczbę boków i ich długość	- buduje w programie Scratch skrypt liczący długość trasy - dodaje drugi poziom gry - używa zmiennych - buduje skrypty do rysowania dowolnych figur foremnych - wykorzystuje bloki z kategorii Wyrażenia do obliczenia kątów obrotu duszka przy rys. rozety
Dział 3. Prawie jak w kinie. Ruch i muzyka w programie MS PowerPoint			
- dodaje slajdy do prezentacji - wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie - korzysta z opcji Album fotograficzny i dodaje do niego zdjęcia z dysku - tworzy prezentację ze zdjęciami - dodaje do prezentacji muzykę z pliku - dodaje do prezentacji film z pliku - tworzy prostą prezentację z obrazami pobranymi z Internetu	- wybiera motyw dla tworzonej prezentacji - zmienia wariant motywu - dodaje podpisy pod zdjęciami - zmienia ukł. obrazów w albumie - wstawia do prezentacji WordArt - dodaje przejścia między slajdami - dodaje animacje do prezentacji - ustawia odtwarzanie wstawionej muzyki na wielu slajdach - ustawia odtw. dźwięku w pętli - zmienia moment odtworzenia dźwięku lub filmu na Automatycznie lub Po kliknięciu - dodaje do prezentacji dodatkowe elementy: kształty i pola tekstowe	- dodaje obrazy, dopasowuje ich wygląd i położenie - stosuje zasady tworzenia prezentacji - formatuje wstawione zdjęcia, korzystając z narzędzi w zakładce Formatowanie - określa czas trwania przejścia między slajdami - określa czas trwania animacji - zapisuje prezentację jako plik wideo - formatuje dodatkowe elementy wstawione do prezentacji	- przygotowuje czytelne slajdy - wstawia do albumu pola tekstowe i kształty - usuwa tło ze zdjęcia - dodaje dźwięki - korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku: stopniowej zmiany gł. oraz przycinania - korzysta z dodatkowych ustawień wideo: stopniowe rozjaśnianie i ściemnianie oraz przycinanie - zmienia kolejność i czas trwania animacji.
Dział 4. Bieganie po ekranie. Poznajemy program Pivot Animator			
- omawia budowę okna programu Pivot Animator - tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek - uruchamia okno tworzenia postaci - współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu - przygotowuje i zmienia tło	- dodaje tło do animacji - tworzy postać kucharza w edytorze postaci i dodaje ją do projektu - współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu - przygotowuje i zmienia tło animacji - samodzielnie tworzy nową postać	- tworzy animację składającą się z większej liczby klatek, przedstawiającą radosną postać - edytuje dodaną postać - tworzy rekwizyty dla postaci - współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu - przygotowuje i zmienia tło animacji - samodzielnie tworzy nową postać	- tworzy płynne animacje - tworzy animację z wykorzystaniem stworzonej przez siebie postaci - współpracuje w grupie podczas tworzenia projektu - przygotowuje i zmienia tło animacji - samodzielnie tworzy nową

ocena dopuszczająca	ocena dostateczna	ocena dobra	ocena bardzo dobra
animacji - samodzielnie tworzy nową postać - przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkody zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym komputerze	- przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkody - zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym	- przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkody - zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym	postać - przygotowuje animację postaci pokonującej przeszkody - zapisuje plik w formacie umożliwiającym odtworzenie animacji na każdym

Uwaga: Spełnienie wymagań z poziomu wyższego uwarunkowane jest spełnieniem wymagań niższych, co oznacza, że ubiegając się o kolejną, wyższą ocenę, uczeń musi mieć opanowane również zagadnienia przyporządkowane ocenie niższej (zgodnie ze schematem).

Wymagania wykraczające - **ocena „celujący”** obejmują wszystkie wymagania na stopień bardzo dobry i ponadto uczeń ma osiągnięcia :

- wykraczające ponad program, wiedzę i umiejętności oryginalne, twórcze, łączy wiedzę i umiejętności z różnych działów informatyki, wykonuje dodatkowe zadania,
- w konkursach i olimpiadach informatycznych
- z własnej inicjatywy pogłębia swoją wiedzę i umiejętności, korzystając z różnych źródeł,
- poszukuje zastosowań zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych,
- dzieli się swoją wiedzą i umiejętnościami z innymi uczniami.

Uczeń otrzymuje **ocenę niedostateczną**, który nie opanował wymagań koniecznych na ocenę dopuszczającą.