

Przedmiotowy system oceniania z zajęć komputerowych (klasy 4 i 5)

Opracowany na podstawie materiałów dla nauczycieli przygotowanych przez wydawnictwo Nowa Era do programu **Lubię to!**

Przedmiotowy system oceniania (PSO) to podstawowe zasady wewnątrzszkolnego oceniania uczniów z danego przedmiotu. PSO z zajęć komputerowych jest zgodny z podstawą programową oraz zasadami oceniania zawartymi w Statucie Szkoły.

I. Na zajęciach komputerowych ocenianiu podlegają następujące formy aktywności uczniów: prace klasowe (sprawdziany) - najczęściej praktyczne, kartkówki, ćwiczenia praktyczne, odpowiedzi ustne, prace domowe, praca ucznia na lekcji, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.

- 1. Prace klasowe (sprawdziany)** są przeprowadzane w formie pisemnej lub praktycznej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia.
 - Pracę klasową planuje się na zakończenie działu, który obejmuje treści teoretyczne.
 - Uczeń jest informowany o planowanej pracy klasowej z co najmniej dwutygodniowym wyprzedzeniem.
 - Przed pracą klasową nauczyciel podaje jej zakres programowy.
 - Pracę klasową może poprzedzać lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu.
- 2. Kartkówki** są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech).
 - Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki.
 - Kartkówka powinna być tak skonstruowana, aby uczeń mógł wykonać wszystkie polecenia w czasie nie dłuższym niż 15 minut.
 - Kartkówka jest oceniana w skali punktowej, a liczba punktów jest przeliczana na ocenę.
- 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,
 - prawidłowe posługiwanie się pojęciami,
 - zawartość merytoryczną wypowiedzi,
 - sposób formułowania wypowiedzi.
- 5. Praca domowa** jest praktyczną, pisemną lub ustną formą ćwiczenia umiejętności i utrwalania wiadomości zdobytych przez ucznia podczas lekcji.
 - Pracę domową uczeń wykonuje na komputerze i zapisuje ją w odpowiednim miejscu wskazanym przez nauczyciela.
 - Trzykrotny brak pracy domowej skutkuje uzyskaniem nieodpowiedniej oceny z zachowania .
 - Błędnie wykonana praca domowa jest sygnałem dla nauczyciela, mówiącym o konieczności wprowadzenia dodatkowych ćwiczeń utrwalających umiejętności i nie może być oceniona negatywnie.
 - Przy wystawianiu oceny za pracę domową nauczyciel bierze pod uwagę samodzielność, poprawność i estetykę wykonania.
- 6. Aktywność i praca ucznia na lekcji** są oceniane stopniem lub, zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów i minusów. Na jednej lekcji uczeń może zdobyć kilka plusów i minusów.

- Plus uczeń może uzyskać m.in. za samodzielne wykonanie krótkiej pracy na lekcji, krótką poprawną odpowiedź ustną, aktywną pracę w grupie, pomoc koleżeńską na lekcji przy rozwiązywaniu problemu, przygotowanie do lekcji.
- Minus uczeń może uzyskać m.in. za brak przygotowania do lekcji (np. brak zeszytu, plików potrzebnych do wykonania zadania), brak zaangażowania na lekcji.
- Każde sześć kolejnych plusów i minusów przeliczana jest na oceny, zgodny z umową między nauczycielem a uczniami t.j. 6 plusów - 6, 5 plusów i 1 minus - 5, itd, 6 minusów - 1.

7. Prace dodatkowe obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, przygotowanie gazetki szkolnej, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji (np. multimedialnej). 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, są oceniane zgodnie z zasadami zapisanymi w WSO.

II. Kryteria wystawiania oceny po I okresie oraz na koniec roku szkolnego

1. Klasyfikacja śródroczna i roczna polega na podsumowaniu osiągnięć edukacyjnych ucznia oraz ustaleniu oceny klasyfikacyjnej.
2. Zgodnie z zapisami WSO nauczyciele i wychowawcy na początku każdego roku szkolnego informują uczniów oraz ich rodziców/opiekunów prawnych o:
 - wymaganiach edukacyjnych niezbędnych do uzyskania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z zajęć komputerowych,
 - sposobach sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów,
 - warunkach i trybie uzyskania wyższej niż przewidywana oceny klasyfikacyjnej,
 - trybie odwoływania od wystawionej oceny klasyfikacyjnej.
3. Przy wystawianiu oceny śródrocznej lub rocznej nauczyciel bierze pod uwagę stopień opanowania poszczególnych działów tematycznych, oceniany na podstawie wymienionych w punkcie II różnych form sprawdzania wiadomości i umiejętności. Szczegółowe kryteria wystawienia oceny klasyfikacyjnej określa WSO.

III. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

1. Sprawdziany teoretyczne lub sprawdziany praktycznych umiejętności pracy na komputerze są obowiązkowe. Oceny z tych sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać raz w semestrze, po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem.
2. Oceny ze sprawdzianów praktycznych i teoretycznych wyższe niż ocena dopuszczająca nie podlegają poprawie.
3. Nauczyciel informuje ucznia o otrzymanej ocenie z bieżącej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.
4. 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).
5. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach, wynikające np. z nieobecności samodzielnie lub poprzez indywidualne konsultacje z nauczycielem (także online).
6. W przypadku ponad 50% nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach, które uniemożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny semestralnej lub końcowej należy stosować przepisy Statutu.
7. Sposób uzyskiwania oceny klasyfikacyjnych regulują przepisy Statutu i rozporządzenia MEN.

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z zajęć komputerowych w klasie 4

1. Wymagania konieczne (na ocenę **dopuszczającą**) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których uczeń nie jest w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.

Uczeń:

- wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni i stosuje je w codziennej pracy przy komputerze
- umie się zalogować na swoim stanowisku w pracowni,
- poprawnie kończy pracę z komputerem
- opisuje ogólnie komputer i zestaw komputerowy,
- rozpoznaje foldery/katalogi i pliki,
- tworzy foldery we wskazanym przez nauczyciela miejscu na dysku,
- przenosi pliki do wskazanych przez nauczyciela folderów,
- kopiuje foldery i pliki,
- wyjaśnia, do czego służy internet,
- wymienia zagrożenia związane z korzystaniem z internetu,
- zna i stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
- wyjaśnia, do czego służy przeglądarka internetowa,
- tworzy (przy pomocy nauczyciela) prostą notatkę z wykorzystaniem treści znalezionych w internecie,
- tworzy i zapisuje z pomocą nauczyciela w programie Paint proste rysunki, korzystając z pędzli i kolorów,
- tworzy i zapisuje z pomocą nauczyciela prosty tekst w edytorze tekstu.
- tworzy i zapisuje z pomocą nauczyciela prostą prezentację
- wyjaśnia pojęcie *poczta elektroniczna*,
- loguje się (z pomocą nauczyciela) na swoje konto poczty elektronicznej,
- odczytuje e-maile i odpowiada na nie,
- zna przynajmniej trzy zasady netykiety i stosuje je w praktyce
- z pomocą nauczyciela tworzy i zapisuje proste sceny w programie Baltie.

2. Wymagania podstawowe (na ocenę **dostateczną**) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie dalszej nauki.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych):

- wymienia elementy zestawu komputerowego,
- wymienia trzy dowolne elementy budowy komputera,
- wymienia po jednym przykładzie urządzeń wejścia i wyjścia,
- wyjaśnia pojęcie *system operacyjny*,
- porządkuje (z pomocą nauczyciela) swój folder na szkolnym komputerze,
- podaje przykłady zastosowania internetu w życiu codziennym,
- odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej,
- znajduje proste hasła i strony wskazane w podręczniku za pomocą wyszukiwarki google.pl,
- wymienia ogólne zasady korzystania z materiałów z internetu,
- wyszukuje zdjęcia w internecie,
- tworzy prostą notatkę z wykorzystaniem treści znalezionych w internecie,
- tworzy i zapisuje rysunki w programie Paint, korzystając z podstawowych narzędzi tego programu,
 - tworzy i zapisuje tekst w edytorze tekstu.
 - tworzy i zapisuje prostą prezentację
- wyjaśnia, z jakich elementów składa się adres e-mail,
- dodaje kontakty na swoim koncie poczty elektronicznej,
- pisze e-maile i wysyła je,
- podaje kilka przykładów emotikonów,
- stosuje zasady netykiety w komunikacji elektronicznej,
- zna procedurę wstawiania załączników do e-maili,
- wymienia zagrożenia płynące z rozmowy internetowej i stosuje się do zasad bezpieczeństwa,
- kontaktuje się z innymi uczniami za pomocą internetu
- tworzy i zapisuje proste sceny w programie Baltie.

3. Wymagania rozszerzające (na ocenę **dobrą**) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych i podstawowych):

- wyjaśnia zastosowanie trzech dowolnych elementów budowy komputera,
- wymienia po trzy przykłady urządzeń wejścia i wyjścia,
- podaje po trzy przykłady systemów operacyjnych komputerów i urządzeń mobilnych,
- wyjaśnia różnicę między komercyjnym a niekomercyjnym programem komputerowym,
- wyjaśnia różnicę między plikiem a folderem,
- samodzielnie porządkuje swój folder na szkolnym komputerze,
- wyjaśnia (w prosty sposób) pojęcie *internet*,
- wymienia podstawowe fakty z historii powstania internetu,
- podaje przykłady co najmniej dwóch przeglądarek internetowych i dwóch wyszukiwarek internetowych,
- wyszukuje konkretne informacje, korzystając z wyszukiwarek internetowych,
- korzysta (krytycznie) z usługi Tłumacza Google w celu przetłumaczenia podanych słów,
- wyjaśnia, co jest legalne, a co nielegalne podczas korzystania z plików pobranych z internetu,
- tworzy w edytorze tekstu notatkę wzbogaconą o materiały znalezione w internecie,
- kopiuje fragmenty stron internetowych do dokumentu,
- sprawnie korzysta z wielu narzędzi programu Paint w celu stworzenia rysunku,
- sprawnie tworzy i zapisuje proste prezentacje zawierające grafikę i tekst
- sprawnie tworzy i zapisuje krótkie dokumenty zawierające grafikę i tekst
- kopiuje i wkleja fragmenty obrazu/tekstu do nowego dokumentu programu,
- wyjaśnia pojęcia: *użytkownik konta pocztowego*, *serwer poczty elektronicznej*,
- wymienia zasady tworzenia bezpiecznego hasła konta poczty elektronicznej,
- komunikuje się z innymi osobami za pomocą poczty elektronicznej,
- dodaje nowe kontakty na koncie poczty elektronicznej,
- załącza pliki do e-maili,
- dodaje do e-maili emotikony
- podaje przykłady zastosowań robotów,

4. Wymagania dopełniające (na ocenę **bardzo dobrą**) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych, podstawowych i rozszerzających):

- wymienia etapy rozwoju maszyny liczącej i komputera oraz zna ich zastosowanie,
- wyjaśnia zastosowanie pięciu wybranych elementów budowy komputera,
- wymienia po minimum pięć przykładów urządzeń wejścia i wyjścia,
- wyjaśnia pojęcie *programowanie*,
- wymienia po kilka przykładów systemów operacyjnych komputerów i urządzeń mobilnych,
- podaje przykłady kilku programów komercyjnych i ich niekomercyjnych odpowiedników, wyjaśnia ogólnie, czym się różnią,
- opisuje korzyści płynące z korzystania z internetu,
- opisuje historię powstania internetu,
- trafnie formułuje zapytania w przeglądarce internetowej oraz wybiera odpowiednie treści z wyników wyszukiwania,
- podaje przykłady legalnego korzystania z zasobów internetowych w życiu codziennym,
- wyjaśnia pojęcie *licencja Creative Commons*,
- tworzy notatkę w edytorze tekstu wzbogaconą o zdjęcia z odnośnikami do materiałów multimedialnych w internecie,
- korzysta z funkcji zaawansowanych, przenoszenia i kopiowania elementów do obrazu, dokumentu, prezentacji,
- tworzy staranne prace - rysunki, dokumenty, prezentacje, dbając o szczegóły,
- zakłada z pomocą nauczyciela konto pocztowe,
- opisuje interfejs konta pocztowego,
- swobodnie komunikuje się za pomocą e-maili, używając pojedynczych kontaktów oraz grup,
- formatuje e-maile,
- korzysta w bezpieczny sposób z internetu, szanując innych użytkowników,

- z pomocą nauczyciela korzysta z aplikacji OneDrive (lub innej usługi w chmurze)
- rozumie pojęcie programu komputerowego i algorytmu
- tworzy i zapisuje proste sceny w trybie programowanie w programie Baltie
- korzystając z instrukcji i pomocy nauczyciela buduje przykładowe proste roboty z klocków Lego Education WeDo

5. Wymagania wykraczające (na ocenę **celującą**) obejmują stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych, potwierdzonych dodatkowymi pracami lub osiągnięciami w konkursach przedmiotowych.

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny z zajęć komputerowych w klasie 5

1. Wymagania konieczne (na ocenę **dopuszczającą**) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których uczeń nie jest w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.

Uczeń:

- wymienia i stosuje podstawowe skróty klawiszowe w edytorze tekstu: kopiuje, wkleja, zapisuje,
- sporządza w programie Word prostą notatkę np. o filmie,
- przygotowuje (z pomocą nauczyciela) w edytorze tekstu proste menu, np. na przyjęcie urodzinowe,
- tworzy (z pomocą nauczyciela) w edytorze tekstu prosty dokument bez zastosowania list numerowanych,
- tworzy (z pomocą nauczyciela) w edytorze tekstu prosty plan lekcji, używając opcji Utwórz tabelę,
- wykonuje w edytorze tekstu prosty prospekt oraz osadza obiekt WordArt, rysunek i wstawia kształt,
- zapisuje prace wykonane w edytorze tekstu,
- uruchamia program PowerPoint,
- wybiera motyw i wpisuje tytuł prezentacji programu PowerPoint,
- odtwarza prostą prezentację programu PowerPoint,
- tworzy (z pomocą nauczyciela) album fotograficzny, korzystając z kreatora programu PowerPoint,
- wstawia (z pomocą nauczyciela) dźwięk z biblioteki clipart programu PowerPoint,
- zapisuje prezentację programu PowerPoint w miejscach wskazanych przez nauczyciela,
- uruchamia program Baltie
- tworzy i zapisuje (z pomocą nauczyciela) proste sceny w trybie programista,
- tworzy (z pomocą nauczyciela) „skokową” animację w programie Baltie, ,
- zapisuje animację jako projekt programu Baltie,
- podaje przykłady zastosowań robotów i korzyści płynące z ich zastosowania

2. Wymagania podstawowe (na ocenę **dostateczną**) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie dalszej nauki.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych):

- używa podstawowych skrótów klawiszowych w edytorze tekstu (kopiuje, wkleja, zapisuje, otwórz, drukuj)
- pisze prostą notatkę, stosując proste formatowanie tekstu (pogrubienie, pochylenie) edytorze tekstu,
- stosuje opcję „pokaż wszystko”, by sprawdzać poprawne formatowanie dokumentu,
- używa wyśrodkowania tekstu w dokumentach,
- wstawia obiekt WordArt do dokumentu programu,
- tworzy scenariusz z zastosowaniem listy numerowanej, ale bez zastosowania stylów,
- samodzielnie tworzy dokument z tabelką np. plan lekcji (praca może być niestaranna),
- formatuje w dokumencie zdjęcie, nadając mu obramowanie,
- dodaje obramowanie strony dokumentu,
- zmienia schemat kolorów motywu prezentacji
- dodaje kolejne slajdy w prezentacji
- wstawia obiekt WordArt jako tytuł prezentacji,

- dodaje animację tekstu w prezentacji,
- osadza w prezentacji klip wideo,
- importuje pliki do projektu programu Baltie,
- tworzy w programie Baltie animację przedstawiającą idącą postać, ,
- tworzy tło do animacji programu Baltie ,
- opisuje pojęcie program komputerowy, algorytm
- tworzy proste, liniowe algorytmy
- tworzy proste programy w Baltie
- pracując w grupie, z instrukcją i pomocą nauczyciela buduje i uruchamia przykładowe roboty z klocków Lego Education WeDo

3. Wymagania rozszerzające (na ocenę **dobrą**) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych i podstawowych):

- stosuje skróty klawiszowe związane z formatowaniem tekstu,
- nie popełnia błędów typograficznych (np. podwójny odstęp między wyrazami) w edytorze tekstu,
- wyjaśnia pojęcia „twarda spacja” oraz „miękki Enter”,
- zmienia opcje WordArt dla edytowanego tekstu,
- tworzy scenariusz z zastosowaniem jednopoziomowej listy numerowanej z wykorzystaniem stylów,
- tworzy dokument z tabelką np. plan lekcji z wykorzystaniem formatowania komórek (m.in. zmiana krawędzi),
- formatuje obiekt WordArt wstawiony do dokumentu,
- formatuje kształt wstawiony do dokumentu,
- wstawia grafikę do prezentacji,
- formatuje zdjęcia wstawione do prezentacji
- wyjaśnia różnice między animacjami wejścia, wyjścia i wyróżnienia w prezentacji
- wstawia animacje obiektów w prezentacji
- modyfikuje parametry odtwarzania osadzonych klipów wideo w prezentacji
- układa algorytmy z wykorzystaniem warunku i pętli
- tworzy programy z wykorzystaniem warunku i dowolnej pętli
- pracując w grupie, z instrukcją buduje i uruchamia przykładowe roboty z klocków Lego Education WeDo

4. Wymagania dopełniające (na ocenę **bardzo dobrą**) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych, podstawowych i rozszerzających):

- sprawnie stosuje popularne skróty klawiszowe,
- przemieszcza się między otwartymi oknami za pomocą skrótu Alt + Tab,
- tworzy poprawnie sformatowane teksty,
- używa wcięć do oddzielenia akapitów w dokumencie,
- korzysta ze skrótów klawiszowych, aby zastosować „twardą spację” oraz „miękki Enter” w dokumencie,
- tworzy przejrzyste i ciekawe menu (np. na przyjęcie) z zastosowaniem formatowania tekstu,
- tworzy przejrzysty i czytelny scenariusz z wykorzystaniem wielopoziomowych list numerowanych,
- tworzy tabelkę np. plan lekcji z wykorzystaniem „ręcznego” formatowania wybranych komórek (m.in. wyróżnienia kolorem wypełnienia),
- tworzy estetyczny prospekt zawierający formatowanie wszystkich elementów,
- tworzy przejrzystą prezentację z zastosowaniem grafiki,
- modyfikuje zdjęcia wstawione do prezentacji, używając opcji artystycznych (kolorowanie, efekty),
- usuwa tło zdjęcia wstawionego do prezentacji,
- modyfikuje animacje obiektów w prezentacji,
- wstawia efekty dźwiękowe podczas odtwarzania animacji w prezentacji,

- zapisuje przygotowaną prezentację jako plik wideo,
- modyfikuje czas trwania klipów w programie Movie Maker,
- tworzy w programie Movie Maker film w oparciu o projekt stworzony na poprzedniej lekcji,
- korzysta z animacji i filtrów w programie Movie Maker,
- samodzielnie tworzy film w programie Movie Maker z przygotowanych materiałów, z dołączonym tekstem oraz efektami specjalnymi,
- w sposób pomysłowy i twórczy przygotowuje projekty w programie Baltie
- pracując z instrukcją buduje i uruchamia przykładowe roboty z klocków Lego Education WeDo modyfikując je według własnych pomysłów

5. Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych, potwierdzonych dodatkowymi pracami lub osiągnięciami w konkursach przedmiotowych.

Przedmiotowy system oceniania (klasa 6)

Przedmiotowy system oceniania (PSO) to podstawowe zasady wewnątrzszkolnego oceniania uczniów z danego przedmiotu. Powinien być zgodny z podstawą programową oraz wewnątrzszkolnym systemem oceniania (WSO) obowiązującym w szkole. Prezentowany materiał może posłużyć nauczycielom jako pomoc w opracowaniu własnych systemów, zgodnych z wytycznymi obowiązującymi w szkole.

I. Ogólne zasady oceniania uczniów

1. Ocenianie osiągnięć edukacyjnych ucznia polega na rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności. Nauczyciel powinien analizować i oceniać poziom wiedzy i umiejętności ucznia w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanych w szkole programów nauczania (opracowanych zgodnie z podstawą programową danego przedmiotu).
2. Nauczyciel ma za zadanie:
 - informować ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych oraz o postępach w tym zakresie,
 - udzielać uczniowi pomocy w samodzielnym planowaniu jego rozwoju,
 - motywować ucznia do dalszych postępów w nauce,
 - dostarczać rodzicom/opiekunom prawnym informacji o postępach, trudnościach w nauce oraz specjalnych uzdolnieniach ucznia.
3. Oceny są jawne dla ucznia i jego rodziców/opiekunów prawnych.
4. Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych nauczyciel uzasadnia ustaloną ocenę w sposób określony w statucie szkoły.
5. Na wniosek ucznia lub jego rodziców/opiekunów prawnych sprawdzone i ocenione pisemne prace kontrolne są udostępniane do wglądu uczniowi lub jego rodzicom/opiekunom prawnym.
6. Szczegółowe warunki i sposób oceniania wewnątrzszkolnego określa statut szkoły.

II. Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

Ocenie podlegają: prace klasowe (sprawdziany), testy online, kartkówki, ćwiczenia praktyczne, odpowiedzi ustne, prace domowe, praca ucznia na lekcji, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.

1. Prace klasowe (sprawdziany) są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia.

- Pracę klasową planuje się na zakończenie działu, który obejmuje treści teoretyczne.
- Uczeń jest informowany o planowanej pracy klasowej z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem (jeśli WSO nie reguluje tego inaczej).
- Przed pracą klasową nauczyciel podaje jej zakres programowy.
- Pracę klasową może poprzedzać lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu.
- Zasady uzasadniania oceny z pracy klasowej, jej poprawy oraz sposób przechowywania prac klasowych są zgodne z WSO.
- Praca klasowa umożliwia sprawdzenie wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych,
od koniecznego do wykraczającego.
- Zasady przeliczania oceny punktowej na stopień szkolny są zgodne z WSO.
- Zadania z pracy klasowej są przez nauczyciela omawiane i poprawiane po oddaniu prac.

2. Testy online mogą być przeprowadzane na lekcji lub wykonywane przez uczniów w domu. Ich celem jest sprawdzenie

wiadomości i umiejętności uczniów z danego działu.

- Uczeń jest informowany o planowanym teście online z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem (jeśli WSO nie reguluje tego inaczej).
- Przed testem online nauczyciel podaje jego zakres programowy.
- Test online poprzedza lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu.
- Zasady uzasadniania oceny z testu online, jej poprawy oraz sposób przechowywania wyników testów są zgodne z WSO.
- Zasady przeliczania oceny punktowej na stopień szkolny są zgodne z WSO.
- Zadania z testów online są przez nauczyciela omawiane i poprawiane po zakończeniu testu.

3. Kartkówki są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech).

- Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki.
- Kartkówka powinna być tak skonstruowana, aby uczeń mógł wykonać wszystkie polecenia w czasie nie dłuższym niż 15 minut.
- Kartkówka jest oceniana w skali punktowej, a liczba punktów jest przeliczana na ocenę zgodnie z zasadami WSO.
- Zasady przechowywania kartkówek reguluje WSO.

4. Ćwiczenia praktyczne obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod

uwagę:

- wartość merytoryczną,
- stopień zaangażowanie w wykonanie ćwiczenia,
- dokładność wykonania polecenia,
- staranność i estetykę.

5. Odpowiedź ustna obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:

- zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
- prawidłowe posługiwanie się pojęciami,
- zawartość merytoryczną wypowiedzi,
- sposób formułowania wypowiedzi.

6. Praca domowa jest pisemną (praktyczną) formą ćwiczenia umiejętności i utrwalania wiadomości zdobytych przez ucznia podczas lekcji.

- Pracę domową uczeń wykonuje na komputerze (i zapisuje ją w odpowiednim miejscu wskazanym przez nauczyciela, np. w Teczce ucznia), w zeszycie, w zbiorze zadań lub w formie zleconej przez nauczyciela.
- Brak pracy domowej jest oceniany zgodnie z umową między nauczycielem a uczniami, z uwzględnieniem zapisów WSO.
- Błędnie wykonana praca domowa jest sygnałem dla nauczyciela, mówiącym o konieczności wprowadzenia dodatkowych

ćwiczeń utrwalających umiejętności i nie może być oceniona negatywnie.

- Przy wystawianiu oceny za pracę domową nauczyciel bierze pod uwagę samodzielność, poprawność i estetykę wykonania.

7. Aktywność i praca ucznia na lekcji są oceniane (jeśli WSO nie stanowi inaczej), zależnie od ich charakteru, za pomocą plusów

i minusów.

- Plus uczeń może uzyskać m.in. za samodzielne wykonanie krótkiej pracy na lekcji, krótką poprawną odpowiedź ustną, aktywną pracę w grupie, pomoc koleżeńską na lekcji przy rozwiązywaniu problemu, przygotowanie do lekcji.
- Minus uczeń może uzyskać m.in. za brak przygotowania do lekcji (np. brak podręcznika multimedialnego, zbioru zadań, plików potrzebnych do wykonania zadania), brak zaangażowania na lekcji.
- Sposób przeliczania plusów i minusów na oceny jest zgodny z umową między nauczycielem a uczniami, z uwzględnieniem zapisów WSO.

8. Prace dodatkowe obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo, przygotowanie gazetki szkolnej, wykonanie pomocy naukowych, prezentacji (np. multimedialnej). 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.

9. Szczególne osiągnięcia uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych, szkolnych i międzyszkolnych, są oceniane zgodnie z zasadami zapisanymi w WSO.

III. Kryteria wystawiania oceny po I semestrze oraz na koniec roku szkolnego

1. Klasyfikacja semestralna i roczna polega na podsumowaniu osiągnięć edukacyjnych ucznia oraz ustaleniu oceny klasyfikacyjnej.
2. Zgodnie z zapisami WSO nauczyciele i wychowawcy na początku każdego roku szkolnego informują uczniów oraz ich rodziców/opiekunów prawnych o:
 - wymaganiach edukacyjnych niezbędnych do uzyskania poszczególnych śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych z zajęć komputerowych,
 - sposobach sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów,
 - warunkach i trybie uzyskania wyższej niż przewidywana oceny klasyfikacyjnej,
 - trybie odwoływania od wystawionej oceny klasyfikacyjnej.
3. Przy wystawianiu oceny śródrocznej lub rocznej nauczyciel bierze pod uwagę stopień opanowania poszczególnych działów

tematycznych, oceniany na podstawie wymienionych w punkcie II różnych form sprawdzania wiadomości i umiejętności. Szczegółowe kryteria wystawienia oceny klasyfikacyjnej określa WSO.

IV. Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

1. Sprawdziany teoretyczne lub sprawdziany praktycznych umiejętności pracy na komputerze są obowiązkowe. Oceny z tych sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać raz w semestrze, po uzgodnieniu terminu z nauczycielem.
2. Oceny ze sprawdzianów praktycznych i teoretycznych wyższe niż ocena dopuszczająca nie podlegają poprawie.
3. Ocen z kartkówek, odpowiedzi ustnych i ćwiczeń praktycznych nie można poprawić.
4. Nauczyciel informuje ucznia o otrzymanej ocenie z bieżącej 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).
7. W przypadku ponad 50% nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach, które uniemożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny semestralnej lub końcowej należy stosować przepisy WSO.
8. Sposób poprawiania klasyfikacyjnej oceny semestralnej lub rocznej regulują przepisy WSO i rozporządzenia MEN.

V. Zasady badania wyników nauczania

1. Badanie wyników nauczania ma na celu diagnozowanie efektów kształcenia.
2. Badanie to odbywa się w trzech etapach:
 - diagnozy wstępnej,
 - diagnozy na zakończenie I semestru nauki,
 - diagnozy na koniec roku szkolnego.
3. Oceny uzyskane przez uczniów podczas tych diagnoz nie mają wpływu na ocenę semestralną i roczną.

VI. Wymagania edukacyjne z zajęć komputerowych w klasie 6 szkoły podstawowej

1. W zakresie opracowywania arkuszy w programie Excel uczeń:
 - wyjaśnia pojęcia: arkusz kalkulacyjny, komórka, arkusz,

- potrafi wskazać komórkę w skoroszycie według jej adresu,
- formatuje komórki w arkuszu kalkulacyjnym,
- sortuje dane w tabeli,
- odróżnia funkcję od formuły,
- wpisuje i prawidłowo używa funkcji SUMA,
- tworzy arkusz, w którym można obliczyć przykładowy budżet ucznia,
- przedstawia dane liczbowe za pomocą dobranego wykresu,
- formatuje wykres.

2. W zakresie opracowywania prezentacji i programów w programie Baltie uczeń:

- zna interfejs programu Baltie,
- korzysta z banku przedmiotów,
- zapisuje scenę, program, bank przedmiotów
- rysuje scenę, korzystając z banku przedmiotów,
- tworzy program w Trybie Programowanie: Nowicjusz,
- zna pojęcie *pętli* i stosuje pętlę w programie,
- stosuje elementy poprawiające czytelność kodu (nowe linie, komentarze),
- pisze program zmieniający postać Baltiego,
- wstawia scenę do programu,
- zmienia tempo poruszania się postaci,
- rozumie pojęcie instrukcji warunkowych i potrafi ją zastosować w praktyce,
- tworzy własną grę z wykorzystaniem sterowaniem z klawiatury.

3. W zakresie opracowywania nagrań za pomocą komputera (w programie Audacity) uczeń:

- zna interfejs programu Audacity,
- obsługuje podstawowe narzędzia Audacity,
- importuje dźwięk, usuwa niepotrzebne fragmenty nagrania,

- używając komputera, nagrywa swój głos, odsłuchuje nagranie i „czyści” je z niepotrzebnych fragmentów,
- łączy nagranie, np. lektora z plikiem muzycznym,
- eksperymentuje z efektami specjalnymi w nagraniu,
- współtworzy magazyn radiowy.

4. W zakresie opracowywania rysunków za pomocą komputera (w programie GIMP) uczeń:

- zna podstawowe narzędzia programu GIMP,
- wyjaśnia pojęcie warstwy w programie graficznym,
- korzystając z kilku warstw, rysuje proste rysunki,
- zmienia kolejność warstw,
- korzysta z warstwy tekstowej i zmienia ją na warstwę graficzną,
- korzysta z różnych opcji zaznaczania obiektów,
- skaluje zaimportowane obrazy,
- reguluje jasność i kontrast zaimportowanego zdjęcia,
- dokonuje fotomontażu,
- współtworzy plakat do filmu, korzystając ze wszystkich poznanych technik.

VII. Wymagania na poszczególne oceny

Uwaga ! W wymaganiach na poszczególne oceny wzięto pod uwagę tematy zawarte w materiale „Zagadnienia dodatkowe” (działy: **Z mikrofonem i ze słuchawkami** – czyli zabawy z dźwiękiem i małe studio radiowe w programie Audacity i **Malowanie na warstwach** – czyli poznajemy program GIMP). Wymagania z tego działu zostały wyróżnione niebieską czcionką.

1. Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których uczeń nie jest w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.

Uczeń:

- uruchamia program Excel
- zna i stosuje pojęcia: *arkusz kalkulacyjny, komórka, wiersz, kolumna, nagłówek, sortowanie,*
- zna pojęcie *formuły i funkcji*

- z pomocą nauczyciela wprowadza podstawową formułę dodawania w programie Excel,
- z pomocą nauczyciela wstawia wykres do arkusza programu Excel,
- uruchamia program Baltie,
- wstawia w programie Baltie przedmiot z banku przedmiotów,
- tworzy prostą sceną w programie Baltie,
- uruchamia Tryb: Czarowanie w programie Baltie i kieruje postacią czarodzieja,
- zna i stosuje podstawowe polecenia w programie Baltie: *idź*, *skręć*,
- zna i stosuje w programie Baltie polecenia: *wstaw scenę*, *tempo*,
- przepisuje i uruchamia program pokazany w podręczniku,
- uruchamia program Audacity,
- z pomocą nauczyciela importuje materiał dźwiękowy do programu Audacity,
- potrafi odtworzyć dźwięk w programie Audacity,
- wie, do którego gniazda w komputerze podłączyć mikrofon i go podłącza,
- z pomocą nauczyciela nagrywa swój głos,
- z pomocą nauczyciela uczeń importuje nagranie lektora,
- z pomocą nauczyciela uczeń uruchamia program GIMP,
- wie, jak włączyć okno warstw w programie GIMP,
- z pomocą nauczyciela tworzy napis w programie GIMP,
- otwiera zdjęcie w programie GIMP,
- zaznacza obiekt w programie GIMP.

2. Wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie dalszej nauki.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych):

- przełącza się między arkuszami programu Excel,
- zna zasadę adresowania komórki w programie Excel,
- formatuje nagłówek tabeli w programie Excel,
- sortuje tabelę w programie Excel,

- rozróżnia funkcję od formuły w programie Excel,
- dobiera w programie Excel odpowiedni wykres dla określonych danych,
- wstawia w programie Baltie przedmioty co najmniej z trzech ekranów banku przedmiotów,
- tworzy prostą scenę w programie Baltie,
- zapisuje scenę w programie Baltie,
- tworzy w programie Baltie prosty program z zastosowaniem rozkazów (*idź, skręć, liczba powtórzeń*),
- korzysta z pomocy w programie Baltie,
- wstawia scenę do programu w aplikacji Baltie,
- korzysta w programie Baltie z polecenia *czarowanie bez chmurki*,
- analizuje kod programu z podręcznika
- zna podstawowe narzędzia Audacity
- zna różnicę między projektem programu Audacity a wyeksportowanym plikiem
- nagrywa dźwięki za pomocą programu Audacity i odsłuchuje nagrany materiał
- przeprowadza prosty montaż dźwięku w programie Audacity (usuwa z nagrania niepotrzebne dźwięki),
- rozumie pojęcie warstwy w programie GIMP,
- tworzy nową warstwę w programie GIMP,
- zna niektóre narzędzia programu GIMP,
- korzysta z Pędzla i Wypełniania kolorem w programie GIMP,
- rozróżnia warstwę tekstową od graficznej w programie GIMP,
- używa opcji Tekst na zaznaczenie w programie GIMP,
- z pomocą nauczyciela uczeń skaluje obraz w programie GIMP,
- reguluje jasność i kontrast obrazu w programie GIMP,
- zaznacza obiekt w programie GIMP.

3. Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych i podstawowych):

- nadaje arkuszowi programu Excel nazwę i kolor
- formatuje komórki o podanym adresie w programie Excel,
- zna różnicę w znaczeniu i zapisie zakresu komórek, i pojedynczej komórki w programie Excel,
- sortuje tabelę z wykorzystaniem opcji sortowania programu Excel,
- stosuje formuły oraz funkcję Suma do obliczeń w programie Excel,
- tworzy niepełny arkusz programu Excel do obliczenia budżetu domowego,
- formatuje wykres wstawiony w programie Excel,
- tworzy własne przedmioty w programie Baltie,
- tworzy i zapisuje rozbudowaną scenę w programie Baltie,
- rysuje scenę w programie Baltie, korzystając m.in. z powtórnego wstawiania przedmiotów,
- wykorzystuje pętlę dla bloku poleceń programu Baltie,
- dzieli linie kodu zapisane w programie Baltie,
- zmienia postać czarodzieja w programie Baltie,
- na podstawie programu w podręczniku programuje sterowanie Baltiem za pomocą klawiatury,
- rozumie pojęcie instrukcji warunkowych w programie Baltie,
- rozpoznaje ciszę i dźwięk na wykresie w programie Audacity,
- zaznacza fragmenty nagrania w programie Audacity,
- w programie Audacity montuje materiały na dwóch ścieżkach i dzieli materiałną część,
- korzysta z narzędzia Obwiedni dźwięku w programie Audacity,
- w programie GIMP rysuje na różnych warstwach,
- zmienia kolejność warstw w programie GIMP,
- zmienia tryb warstwy z tekstowej na graficzną w programie GIMP,
- zmienia parametry wpisanego tekstu na obrazie utworzonym w programie GIMP,
- wypełnia zaznaczenie na obrazie utworzonym w programie GIMP,
- używa opcji Dodaj do zaznaczenia w programie GIMP,
- kopiuje i wkleja zaznaczone elementy w programie GIMP.

4. Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych, podstawowych i rozszerzających):

- używa różne opcje kopiowania i wklejania w programie Excel,
- stosuje formatowanie warunkowe w programie Excel,
- tworzy arkusz obliczający budżet kieszonkowy w programie Excel,
- stosuje w programie Excel funkcje inne niż Suma, np. Średnia, Iloczyn,
- formatuje tło i inne elementy wykresu w programie Excel,
- tworzy w programie Baltie szczegółową scenę z wykorzystaniem samodzielnie przygotowanych przedmiotów,
- tworzy w programie Baltie scenę zawierającą samodzielnie wykonane przedmioty (praca jest wykonana starannie i szczegółowo),
- tworzy w programie Baltie prosty program z wykorzystaniem Pętli, używa Komentarzy,
- wykorzystuje w programie Baltie „znikanie” (zasłonięcie elementu czarnym obiektem) w swoim programie,
- w programie Baltie tworzy program przedstawiający wyjście czarodzieja i Baltycjusza z labiryntu (na podstawie opisu w podręczniku),
- w programie Baltie tworzy podprogram (pomocnika) i korzysta z niego,
- w programie Baltie potrafi zaprogramować zdarzenie spotkania czarodziej z przedmiotem (z wykorzystaniem instrukcji If),
-
- sprawnie stosuje popularne skróty klawiszowe programu Word,
- przemieszcza się między otwartymi oknami programu Word za pomocą skrótu Alt + Tab,
- tworzy poprawnie sformatowane teksty w programie Word,
- używa wcięć do oddzielenia akapitów w dokumencie programu Word,
- w programie Audacity wycina niepotrzebne fragmenty nagrania i eksportuje zmontowany materiał,
- w programie Audacity łączy zmontowane materiały i eksportuje gotowy montaż,

- w programie Audacity łączy nagranie lektora z plikiem muzycznym i stosuje efekty specjalne,
- korzysta z różnych ustawień pędzli w programie GIMP,
- zmienia wartość krycia warstw oraz tryby nałożenia warstw w programie GIMP,
- w programie GIMP wylewa gradient do zaznaczenia,
- w programie GIMP używa filtrów: Światło i cień oraz Rzucanie cienia
- twórczo eksperymentuje z różnymi filtrami w programie GIMP,
- stosuje filtry i efekty do wklejonych elementów, tworzy z nich kompozycję.

5. Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.