

Szkoły Podstawowej nr 3  
im. dr. Kazimierza Ptaszyńskiego  
w Hajnówce

# **PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA**

## **INFORMATYKA I ZAJĘCIA INFORMATYCZNE**

Opracował: Leszek Kabasa

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

**Przedmiotowe zasady oceniania zostały skonstruowane 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 Podstawowej nr 3 im. dr. Kazimierza Ptaszyńskiego w Hajnówce.
  
4. Program nauczania informatyki w klasach IV-VI autorstwa Wandy Jochemczyk, Iwony Krajewskiej-Kranas, Witolda Kranas, Agnieszki Samulskiej, Mirosława Wyczołkowskiego wyd. WSiP.
5. Program nauczania zajęć komputerowych w klasach VI.
6. Podstawa programowa z zajęć komputerowych i informatyki.

***Ocenianie powinno być procesem ciągłym i systematycznym, dostarczającym nauczycielowi, uczniom i ich rodzicom informacji o wiedzy, umiejętnościach i postawie wobec przedmiotu. Podlegające ocenie osiągnięcia pozwolą nauczycielowi na weryfikację metod i form pracy oraz dobór właściwych środków dydaktycznych.***

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. Odpowiedzi ustne.
4. Przestrzeganie regulaminu pracowni.
5. Prowadzenie zeszytu przedmiotowego.
6. Obserwacja ucznia:
  - przygotowanie do lekcji,
  - aktywność na lekcji,
  - praca w grupie.

Hierarchia ważności ocen odpowiada kolejności ich wymienienia.

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

<b>OSIĄGNIĘCIA UCZNIĄ</b>	<b>OCENIANIE</b>
<b>Wszystkie działania ucznia</b>	
Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"><li>• zachować prawidłową postawę podczas pracy z komputerem;</li><li>• zapisać wykonaną pracę w określonym miejscu, nadając plikowi właściwą nazwę i rozszerzenie;</li><li>• korzystać z podglądu wydruku i wydrukować</li></ul>	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

<p>wykonaną pracę;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wybierać odpowiednie narzędzia informatyczne do wykonywanych zadań;</li> <li>• poprawnie posługiwać się terminologią informatyczną;</li> <li>• stosować się do zasad pracy w pracowni komputerowej;</li> <li>• stosować się do zasad i praw regulujących sposób korzystania z oprogramowania i porozumiewania się z innymi użytkownikami komputerów;</li> <li>• współpracować z innymi przy wykonywaniu złożonego zadania;</li> <li>• zaprezentować swoją pracę innym.</li> </ul>	<p>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:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– styl pracy ucznia podczas lekcji (szczególnie w klasach o zróżnicowanym poziomie ważne jest, aby w ocenie uwzględnić stopień zaangażowania ucznia w wykonywanie zadania);</li> <li>– efektywność i sposób pracy przy komputerze;</li> <li>– umiejętność doboru narzędzia do realizowanego zadania;</li> <li>– radzenie sobie z wykonywanym ćwiczeniem</li> <li>– poprawność jego wykonania;</li> <li>– stopień biegłości w posługiwaniu się sprzętem i oprogramowaniem oraz słownictwem informatycznym;</li> <li>– ogólny wynik wykonanej pracy widoczny na ekranie;</li> <li>– estetyczny wygląd wykonanej pracy;</li> <li>– zapisanie wykonanej pracy we właściwym miejscu na dysku;</li> <li>– przygotowanie dokumentu do wydruku, korzystanie z podglądu wydruku;</li> <li>– aktywność w trakcie lekcji;</li> <li>– przestrzeganie zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i internetu;</li> <li>– aktywność w prowadzonej dyskusji;</li> <li>– stopień zaangażowania w realizację projektu;</li> <li>– sposób przygotowania i zaprezentowania wybranego tematu.</li> </ul>
<p><b>1. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów.</b></p>	
<p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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;</li> <li>• 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;</li> <li>• stosować podstawowe algorytmy, takie jak badanie podzielności, algorytm Euklidesa, porządkowanie elementów;</li> <li>• przedstawiać sposoby reprezentowania liczb (w tym w systemie binarnym i heksadecymalnym), tekstów i tablic. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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;</li> </ul> </li> <li>• przedstawiać przykłady metod informatycznych</li> </ul>	<p>Elementy oceniane w trakcie ćwiczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– właściwe porządkowanie informacji;</li> <li>– prawidłowe formułowanie algorytmów, ważne jest, czy przedstawiony algorytm jest zgodny ze specyfikacją problemu, czy po wczytaniu odpowiednich danych prowadzi do właściwego wyniku;</li> <li>– znajomość i właściwe opisywanie podstawowych algorytmów;</li> <li>• algorytm znajdowania najmniejszej lub największej wartości,</li> <li>• algorytm poszukiwania elementu w nieuporządkowanym zbiorze,</li> <li>• algorytm poszukiwania elementu w uporządkowanym zbiorze,</li> <li>• algorytm Euklidesa i jego implementacje,</li> <li>• algorytm prostego sortowania (przez wybieranie);</li> <li>– umiejętność analizowania działania algorytmu;</li> <li>– umiejętność zastosowania rozgałęzienia i zapętlenia w algorytmie;</li> <li>– umiejętność zamiany liczb dziesiętnych na liczby binarne i heksadecymalne.</li> </ul>

stosowanych w różnych dziedzinach.	
<b>2. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera oraz innych urządzeń cyfrowych.</b>	
<p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• projektować, tworzyć i zapisywać w wizualnym języku programowania: pomysły historyjek i rozwiązania problemów, w tym proste algorytmy z wykorzystaniem poleceń sekwencyjnych, warunkowych i iteracyjnych oraz zdarzeń; prosty program sterujący robotem lub innym obiektem na ekranie komputera;</li> <li>• posługiwać się skryptowym językiem programowania podczas realizacji poznanych algorytmów;</li> <li>• testować na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawiać, objaśniać przebieg działania programów;</li> <li>• 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;</li> <li>• tworzyć, przetwarzać i wykorzystywać grafikę, zdjęcia i filmy oraz dźwięki w dokumentach, prezentacjach i stronach WWW;</li> <li>• tworzyć i formatować długie teksty w edytorze;</li> <li>• wykorzystywać edytory tekstu i grafiki do wykonywania estetycznych prac z różnych przedmiotów;</li> <li>• tworzyć i formatować tabele i wykresy w arkuszu, korzystać z wbudowanych funkcji, porządkować filtrować dane;</li> <li>• wykorzystywać arkusz do rozwiązywania zadań rachunkowych z różnych przedmiotów;</li> <li>• tworzyć proste strony internetowe za pomocą języka HTML/CSS z elementami interaktywnymi wykorzystującymi JavaScript;</li> <li>• gromadzić, porządkować i selekcjonować efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach oraz w środowiskach wirtualnych (w chmurze).</li> </ul>	<p>Elementy oceniane w trakcie ćwiczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– umiejętność poprawiania błędów popełnionych podczas pisania, zarówno ręcznie, jak i za pomocą wbudowanego mechanizmu poprawnościowego i słownika w edytorze tekstu;</li> <li>– prawidłowe sformatowanie i rozplanowanie treści w dokumencie zgodnie z jego przeznaczeniem;</li> <li>– estetyka i wartość merytoryczna przygotowanego dokumentu (tekstu, ilustracji lub prezentacji); w przypadku tworzenia rysunków</li> <li>– trafność doboru barw i narzędzi malarskich;</li> <li>– liczba popełnionych błędów (literówek, błędów formatowania, nieprawidłowego wstawiania znaków przestankowych itp.);</li> <li>– czytelność przygotowanego dokumentu;</li> <li>– prawidłowe wstawienie ilustracji do dokumentu;</li> <li>– ustawienie wielkości marginesów zgodnie z przyjętym planem dokumentu;</li> <li>– prawidłowe przygotowanie danych liczbowych i ich wykorzystanie w wykresach, prosta analiza i porządkowanie danych.</li> <li>– formatowanie danych i ich czytelność;</li> <li>– wykonanie wykresu, sformatowanie go i opisanie;</li> <li>– wpisanie formuł i wykorzystanie ich wyników do dalszych obliczeń;</li> <li>– odczytanie i analizowanie danych zapisanych w arkuszu;</li> <li>– wprowadzenie parametrów wykresu podanych przez nauczyciela;</li> <li>– porządkowanie danych sposobami wskazanymi przez nauczyciela;</li> <li>– estetyka przygotowanej prezentacji</li> <li>– dobór tekstów, kolorów, rysunków, prawidłowe ułożenie obiektów na slajdach; ustawienie tempa animacji;</li> <li>– sposób przedstawiania prezentacji.</li> </ul>
<b>3. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi.</b>	
<p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• opisać funkcje podstawowych elementów komputera i</li> </ul>	<p>Elementy oceniane w trakcie ćwiczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– poziom wiadomości dotyczących komputerów i</li> </ul>



<p>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;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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;</li> <li>organizować w folderach swoje pliki zgromadzone w komputerze</li> </ul>	<p>oprogramowania;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>umiejętność posługiwania się przeglądarką internetową;</li> <li>umiejętność korzystania z wyszukiwarki internetowej;</li> <li>umiejętność wyszukiwania i odnajdywania pożądanych informacji (tekstów i ilustracji) w treści stron WWW;</li> <li>umiejętność wyszukiwania informacji z różnych źródeł i wykorzystania jej we własnej pracy;</li> <li>umiejętność korzystania z różnorodnych źródeł informacji;</li> <li>umiejętność wykorzystywania ustawień systemu Windows do określenia podstawowych parametrów komputera oraz porównywania wielkości charakteryzujących parametry komputera i rozpoznawania ich jednostek;</li> <li>umiejętność posługiwania się terminologią informatyczną.</li> </ul>
<p><b>4. Rozwijanie kompetencji społecznych.</b></p>	
<p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>uczestniczyć w zespołowym rozwiązaniu problemu, posługując się technologią taką jak: poczta elektroniczna, forum, wirtualne środowisko kształcenia, dedykowany portal edukacyjny;</li> <li>identyfikować i doceniać korzyści płynące ze współpracy nad wspólnym rozwiązywaniem problemów;</li> <li>respektować zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej;</li> <li>oceniać wiarygodność i rzetelność informacji w sieci;</li> <li>wykorzystywać programy open source i public domain;</li> <li>przedstawić rozwój informatyki – zarówno sprzętu, jak i oprogramowania;</li> <li>określić zawody i wymienić przykłady z życia codziennego, w których są potrzebne umiejętności informatyczne.</li> </ul>	<p>Elementy oceniane w trakcie ćwiczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>stopień opanowania umiejętności posługiwania się pocztą elektroniczną;</li> <li>umiejętność korzystania z komunikatorów;</li> <li>umiejętność pracy w grupie;</li> <li>prace (dokumenty) wykonywane wspólnie na dysku Google;</li> <li>znajomość akronimów i emotikonów wykorzystywanych w komunikacji sieciowej;</li> <li>jakość prezentacji wykonanej w ramach wspólnego projektu i sposób jej przedstawienia;</li> <li>znajomość pojęcia wolne oprogramowanie, jak je pozyskać i zainstalować;</li> <li>umiejętność wymiany informacji z członkami grupy społecznościowej i prowadzenia z nimi dyskusji;</li> <li>udział w dyskusji na temat społecznej roli informatyki.</li> </ul>
<p><b>5. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa.</b></p>	
<p>Uczeń potrafi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>posługiwać się technologią informacyjną zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem; przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy;</li> <li>respektować prawo do prywatności danych i informacji oraz prawo do własności intelektualnej;</li> <li>wymienić zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii i informacji, demonstrowa metody wystrzegania się ich;</li> <li>stosować profilaktykę antywirusową i chronić komputery i informacje przed innymi zagrożeniami;</li> <li>rozdzielić różne rodzaje licencji na oprogramowanie.</li> </ul>	<p>Elementy oceniane w trakcie ćwiczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>stopień stosowania się do zapisów regulaminu szkolnej pracowni;</li> <li>przestrzeganie zasad netykiety;</li> <li>rozumienie zasad działania różnych licencji oprogramowania;</li> <li>przestrzeganie zasad prawa autorskiego obowiązującego podczas korzystania ze źródeł obcego pochodzenia,</li> <li>rozumienie zasad działania różnych licencji oprogramowania;</li> <li>znajomość podstawowych aspektów prawa autorskiego związanych z użytkowaniem programów komputerowych i korzystaniem z różnych utworów dostępnych w Internecie;</li> <li>przestrzeganie zasad prawa autorskiego obowiązującego podczas korzystania ze źródeł obcego pochodzenia.</li> </ul>

## **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.
- 3.** 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.
- 4.** 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.
- 5.** 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.
- 6.** Przestrzeganie prawa i zasad współżycia, również w świecie wirtualnym Obejmuje to w szczególności świadome stosowanie zasad korzystania z oprogramowania, przestrzeganie praw autorskich, podporządkowanie się netykietce, 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 powinny się kończyć wykonaniem określonej pracy lub jej etapu. I wynik tej pracy na lekcji trzeba systematycznie oceniać. Oceniamy głównie, czy jest on zgodny z postawionym zadaniem, przykładowo: czy procedura utworzona przez ucznia daje właściwy wynik. Mniejsze znaczenie ma sposób rozwiązania. Jeśli wynik jest dobry, oceniamy pracę ucznia dobrze, jeśli dodatkowo sposób rozwiązania jest interesujący, możemy ocenić pracę bardzo dobrze. Na wystawioną ocenę może również wpływać sposób pracy ucznia w trakcie lekcji.

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.

## Przedmiotowe zasady oceniania zostały skonstruowane 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 Podstawowej nr 3 im. dr. Kazimierza Ptaszyńskiego w Hajnówce.
3. Wewnątrzszkolne Zasady Oceniania obowiązujące w Szkole Podstawowej nr 3.
4. Program nauczania informatyki w klasach IV-VI autorstwa Wandy Jochemczyk, Iwony Krajewskiej-Kranas, Witolda Kranas, Agnieszki Samulskiej, Mirosława Wyczółkowskiego wyd. WSiP.
5. Program nauczania zajęć komputerowych w klasach VI.
6. Podstawa programowa z zajęć komputerowych i informatyki.

***Ocenianie powinno być procesem ciągłym i systematycznym, dostarczającym nauczycielowi, uczniom i ich rodzicom informacji o wiedzy, umiejętnościach i postawie wobec przedmiotu. Podlegające ocenie osiągnięcia pozwolą nauczycielowi na weryfikację metod i form pracy oraz dobór właściwych środków dydaktycznych.***

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. Odpowiedzi ustne.
4. Przestrzeganie regulaminu pracowni.
5. Prowadzenie zeszytu przedmiotowego.
6. Obserwacja ucznia:
  - przygotowanie do lekcji,
  - aktywność na lekcji,
  - praca w grupie.

Hierarchia ważności ocen odpowiada kolejności ich wymienienia.

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

OSIĄGNIĘCIA UCZNIĄ	OCENIANIE
<b>Wszystkie działania ucznia</b>	
Uczeń potrafi: <ul style="list-style-type: none"><li>• zachować prawidłową postawę podczas pracy z komputerem;</li><li>• zapisać wykonaną pracę w określonym miejscu, nadając plikowi właściwą nazwę i rozszerzenie;</li><li>• korzystać z podglądu wydruku i wydrukować</li></ul>	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

Uczniowie oceniani są według skali określonej w Wewnętrzny Szkolnym Systemie Oceniania.

<b>stopień</b>	<b>skrót literowy</b>	<b>oznaczenie cyfrowe</b>
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.

Ocenę ze sprawdzianów, testów ustala się według skali procentowej:

<b>stopień</b>	<b>skala procentowa</b>
celujący	100% - 95%
bardzo dobry	94% - 85%
dobry	84% - 70%
dostateczny	69% - 50%
dopuszczający	49% - 30%
niedostateczny	29% - 0%

**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