**I. PODSTAWA PRAWNA**

1. Rozporządzenia [Ministra Edukacji Narodowej](https://www.profinfo.pl/hasla-lex/minister-edukacji-narodowej%2C1901.html?utm_source=blog&utm_medium=link&utm_campaign=Zasady+oceniania+uczni%C3%B3w+wg+prawa.+Akty+reguluj%C4%85ce%2C+kryteria%2C+statut+szko%C5%82y&utm_content=Ministra+Edukacji+Narodowej) z 22 lutego 2019 roku w sprawie oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy w szkołach publicznych (Dz. U. poz. 373 z późn. zm.).
2. Rozporządzenie MEN z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu lekkim lub znacznym, kształcenia ogólnego dla szkoły branżowej I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz dla kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz.U. z 2017 r., poz.59 z późn. zm.)

# 3. Rozporządzenie MEN z 9 sierpnia 2017 r. w sprawie warunków organizacji kształcenia, wychowania i opieki dla młodzieży niepełnosprawnych, niedostosowanych społecznie i zagrożonych niedostosowaniem społecznym (Dz.U. 2017 poz. 1578 z późn. zm.)

4. Program nauczania informatyki w szkole podstawowej – „Lubię to” autorstwa Michała Kęska

5. Wewnątrzszkolne Ocenianie w Zespole Szkolno-Przedszkolnym w Zawadzie.

**II. CELE OCENIANIA NA LEKCJACH INFORMATYKI**

1. Rozpoznawaniu przez nauczyciela postępów w opanowaniu przez ucznia wiadomości
i umiejętności przez ucznia w stosunku do wymagań programowych (monitorowanie pracy ucznia) oraz wymagań edukacyjnych.
2. Przekazywanie uczniowi informacji o jego osiągnięciach edukacyjnych z plastyki.
3. Pomoc uczniowi w dalszym uczeniu się poprzez wskazanie, co uczeń robi dobrze,
co i jak wymaga poprawy oraz jak powinien się uczyć.
4. Motywowanie ucznia do dalszej pracy.
5. Dostarczanie informacji rodzicom lub prawnym opiekunom o osiągnięciach
i uzdolnieniach dziecka.
6. Dostarczanie nauczycielowi informacji zwrotnej na temat efektywności jego nauczania, doboru prawidłowych metod i technik pracy z uczniem.

**III. FORMY I METODY SPRAWDZANIA I OCENIANIA OSIĄGNIĘĆ UCZNIÓW**

1. Uczniowie mogą być oceniani:
* w sali lekcyjnej,
* za działania na rzecz szkoły i środowiska związane tematycznie z przedmiotem,
* za osiągnięcia w konkursach związanych tematycznie z przedmiotem,
* uczestnicząc w projektach edukacyjnych.
1. Obszary aktywności podlegające ocenie
* aktywność i zaangażowanie w realizację zadań
* wysiłek ucznia wkładany w realizację ćwiczenia
* stosunek ucznia do przedmiotu
* stopień przyswojenia wiadomości i wykorzystania jej w praktyce
* porządkowanie zdobytej wiedzy
* stopień zainteresowania informatyką
* zaangażowanie w pracę na lekcji
* stopień przełamywania własnych barier rozwojowych
* poczucie odpowiedzialności za własne i grupowe działanie
* przygotowanie ucznia do zajęć
* efekty działań (prace)
1. Formy aktywności podlegające ocenie:
* ćwiczenia praktyczne
* odpowiedź ustna (znajomość podstawowych terminów z zakresu informatyki)
* prace domowe
* uczestnictwo w konkursach informatycznych
* praca w grupie
* wykonywanie prac dodatkowych

**IV. ZASADY OCENIANIA**

* ***odpowiedź ustna*** – zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem, właściwe posługiwanie się pojęciami, zawartość merytoryczną wypowiedzi, sposób formułowania wypowiedzi.
* ***kartkówki*** są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech).
* ***ćwiczenia praktyczne*** obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji
(wartość merytoryczna, stopień zaangażowania w wykonanie ćwiczenia, dokładność wykonania polecenia, staranność i estetyka).
* ***praca domowa*** - pisemną lub ustna forma ćwiczenia umiejętności i utrwalania wiadomości zdobytych przez ucznia podczas lekcji; wykonana na komputerze, w zeszycie lub w innej formie zleconej przez nauczyciela, samodzielność, poprawność i estetyka wykonania
* ***praca w grupie*** – organizacja, podział zadań, komunikacja, prezentacja zadania, poczucie odpowiedzialności za działalność własną i grupy, poziom wiedzy i umiejętność rozwiązywania problemów, realizacja projektów;
* ***szczególne osiągnięcia*** uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych (szkolnych
i międzyszkolnych)
* ***udział w projekcie edukacyjnym***– zaangażowanie, samodzielność, systematyczność, umiejętność korzystania z różnych źródeł informacji, umiejętność prezentacji, postawę proekologiczną.

**V. SPOSÓB WYSTAWIENIA OCENY KLASYFIKACYJNEJ**

1. Przy wystawianiu ocen śródrocznych i rocznych nie przewiduje się dodatkowych prac umożliwiających podnoszenie proponowanej oceny.

2. Ocena śródroczna lub roczna nie jest średnią ocen cząstkowych.

3. Przy wystawieniu oceny rocznej uwzględnia się pracę i wyniki z całego roku.

4. O ocenie pozytywnej uczeń powinien być poinformowany 14 dni przed klasyfikacją,
o ocenie niedostatecznej – miesiąc wcześniej.

**VI. USTALENIA DODATKOWE**

1. Obowiązkiem każdego ucznia jest przygotowanie się do lekcji.
2. Ocen z kartkówek, odpowiedzi ustnych i ćwiczeń praktycznych, poza oceną niedostateczną, nie można poprawić.
3. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach (wynikające np.
z nieobecności), drogą indywidualnych konsultacji z nauczycielem (także online).
4. W przypadku ponad 50% nieusprawiedliwionych nieobecności na zajęciach, które uniemożliwiły uzyskanie przez ucznia oceny semestralnej lub końcowej, należy stosować przepisy WSO.
5. W sytuacji, gdy uczeń odda jako swoją pracę wykonaną przez osoby trzecie lub będącą plagiatem - otrzymuje ocenę niedostateczną bez możliwości jej poprawienia.
6. W przypadku posiadania przez ucznia opinii lub orzeczenia PPP nauczyciel zobowiązany jest dostosować wymagania edukacyjne lub metody pracy do zaleceń poradni
i możliwości ucznia.

**VII. 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).
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 MEiN.

**Sposób informowania uczniów o ich postępach i brakach**

* ustny komentarz nauczyciela i ocena po wykonaniu przez ucznia określonej pracy lub zadania
* omówienie i ocena odpowiedzi ustnych
* uczeń ma prawo do poprawy uzyskanej oceny negatywnej z nieoddanej pracy w czasie ustalonym wspólnie z nauczycielem

**VIII. SZCZEGÓŁOWE WYMAGANIA EDUKACYJNE.**

***Ocena celująca:***

* w wysokim stopniu opanował wiedzę i umiejętności z informatyki określone programem nauczania;
* biegle posługuje się zdobytymi wiadomościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych lub praktycznych używając fachowej terminologii, proponuje rozwiązania nietypowe;
* bierze udział w międzyszkolnych i wyższych konkursach informatycznych i osiąga sukcesy;
* zna wymagane pojęcia i terminologię komputerową;
* perfekcyjnie i z dużą swobodą posługuje się usługami internetowymi, oprogramowaniem komputerowym wykorzystując opcje o wysokim stopniu trudności;
* wykonuje ćwiczenia, prace i projekty z dużym stopniem samodzielności i własnej inwencji złożonością oraz bogactwem użytych efektów i opcji, pomysłowością, oryginalnością,
a także wysokimi walorami estetycznymi;
* przestrzega norm obowiązujących w pracowni komputerowej, internetowej netykiety,
a także zasad związanych z przestrzeganiem praw autorskich;
* wykonuje z własnej inicjatywy dodatkowe prace, wykonuje prace na rzecz szkoły
i pracowni;

***Ocena bardzo dobra:***

* formatuje dokument tekstowy według wytycznych podanych przez nauczyciela lub wymienionych w zadaniu,
* używa w programie Word opcji **Pokaż wszystko** do sprawdzenia formatowania tekstu,
* tworzy wcięcia akapitowe,
* korzysta z narzędzia **Rysuj tabelę** do dodawania, usuwania oraz zmiany wyglądu linii tabeli wstawionych do dokumentu tekstowego,
* korzysta z narzędzi na karcie **Formatowanie** do podstawowej obróbki graficznej obrazów wstawionych do dokumentu tekstowego,
* w programie Scratch buduje skrypt liczący długość trasy,
* dodaje drugi poziom do tworzonej przez siebie gry w Scratchu,
* używa zmiennych podczas programowania,
* buduje skrypty rysujące dowolne figury foremne,
* dobiera kolorystykę i układ slajdów prezentacji multimedialnej tak, aby były one wyraźne i czytelne,
* umieszcza dodatkowe elementy graficzne w albumie utworzonym w prezentacji multimedialnej,
* dodaje dźwięki do przejść i animacji w prezentacji multimedialnej,
* korzysta z dodatkowych ustawień dźwięku dostępnych w programie PowerPoint,
* korzysta z dodatkowych ustawień wideo dostępnych w programie PowerPoint,
* zmienia kolejność i czas trwania animacji, aby dopasować je do historii przedstawianej w prezentacji,
* tworzy w programie Pivot Animator płynne animacje, dodając odpowiednio dużo klatek nieznacznie się od siebie różniących,
* tworzy animację z wykorzystaniem samodzielnie stworzonej postaci.

***Ocena dobra:***

* 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 w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego kolor cieniowania komórek oraz ich obramowania,
* formatuje tekst w komórkach tabeli,
* zmienia wypełnienie i obramowanie kształtu wstawionego do dokumentu tekstowego,
* zmienia obramowanie i wypełnienie obiektu **WordArt**,
* analizuje problem i przedstawia różne sposoby jego rozwiązania,
* wybiera najlepszy sposób rozwiązania problemu,
* buduje w Scratchu skrypty do przesuwania duszka za pomocą klawiszy,
* buduje w Scratchu skrypt rysujący kwadrat,
* dodaje do prezentacji multimedialnej obrazy i dostosowuje ich wygląd oraz położenie na slajdzie,
* podczas tworzenia prezentacji multimedialnej stosuje najważniejsze zasady przygotowania eleganckiej prezentacji,
* formatuje wstawione do prezentacji zdjęcia, korzystając z narzędzi na karcie **Formatowanie**,
* określa czas trwania przejścia slajdu,
* określa czas trwania animacji na slajdach,
* zapisuje prezentację multimedialną jako plik wideo,
* zmienia wygląd dodatkowych elementów wstawionych do prezentacji,
* w programie Pivot Animator tworzy animację składającą się z większej liczby klatek i przedstawiającą postać podczas konkretnej czynności,
* modyfikuje postać dodaną do projektu,
* wykonuje rekwizyty dla postaci wstawionych do animacji.

***Ocena dostateczna:***

* ustawia pogrubienie, pochylenie (kursywę) i podkreślenie tekstu,
* zmienia kolor tekstu,
* wyrównuje akapit na różne sposoby,
* umieszcza w dokumencie obiekt **WordArt** i formatuje go,
* w tabeli wstawionej do dokumentu tekstowego dodaje oraz usuwa kolumny i wiersze,
* ustawia styl tabeli, korzystając z szablonów dostępnych w programie Word,
* dodaje obramowanie strony,
* zmienia rozmiar i położenie elementów graficznych wstawionych do dokumentu tekstowego,
* zbiera dane niezbędne do osiągnięcia celu,
* osiąga wyznaczony cel bez wcześniejszej analizy problemu w sposób algorytmiczny,
* samodzielnie rysuje tło dla gry tworzonej w Scratchu,
* ustala miejsce obiektu na scenie, korzystając z układu współrzędnych,
* w budowanych skryptach zmienia grubość, kolor i odcień pisaka,
* wybiera motyw prezentacji multimedialnej z gotowych szablonów,
* zmienia wersję kolorystyczną wybranego motywu,
* dodaje podpisy pod zdjęciami wstawionymi do prezentacji multimedialnej,
* zmienia układ obrazów w obiekcie **Album fotograficzny** w prezentacji multimedialnej,
* dodaje do prezentacji obiekt **WordArt**,
* dodaje przejścia między slajdami,
* dodaje animacje do elementów prezentacji multimedialnej,
* ustawia odtwarzanie na wielu slajdach muzyki wstawionej do prezentacji,
* ustawia odtwarzanie w pętli muzyki wstawionej do prezentacji,
* zmienia moment odtworzenia filmu wstawionego do prezentacji na **Automatycznie** lub
**Po kliknięciu**,
* dodaje do prezentacji multimedialnej dodatkowe elementy graficzne: kształty i pola tekstowe,
* dodaje tło do animacji tworzonej w programie Pivot Animator,
* tworzy nowe postaci w edytorze dostępnym w programie Pivot Animator i dodaje je do swoich animacji.

***Ocena dopuszczająca:***

* zmienia krój czcionki w dokumencie tekstowym,
* zmienia wielkość czcionki w dokumencie tekstowym,
* określa elementy, z których składa się tabela,
* wstawia do dokumentu tekstowego tabelę o określonej liczbie kolumn i wierszy,
* zmienia tło strony w dokumencie tekstowym,
* dodaje do dokumentu tekstowego obraz z pliku,
* wstawia kształty do dokumentu tekstowego,
* ustala cel wyznaczonego zadania w prostym ujęciu algorytmicznym,
* wczytuje do gry tworzonej w Scratchu gotowe tło z pliku,
* dodaje postać z biblioteki do projektu tworzonego w Scratchu,
* buduje skrypty do przesuwania duszka po scenie,
* korzysta z bloków z kategorii **Pisak** do rysowania linii na scenie podczas ruchu duszka,
* dodaje nowe slajdy do prezentacji multimedialnej,
* wpisuje tytuł prezentacji na pierwszym slajdzie,
* wstawia do prezentacji multimedialnej obiekt **Album fotograficzny** i dodaje do niego zdjęcie z dysku,
* tworzy prostą prezentacje multimedialną składającą się z kilku slajdów i zawierającą zdjęcia,
* dodaje do prezentacji muzykę z pliku,
* dodaje do prezentacji film z pliku,
* podczas tworzenia prezentacji korzysta z obrazów pobranych z Internetu,
* omawia budowę okna programu Pivot Animator,
* tworzy prostą animację składającą się z kilku klatek,
* uruchamia edytor postaci,
* współpracuje w grupie podczas pracy nad wspólnymi projektami.

***Ocenę niedostateczną otrzymuje uczeń, który:*** nie spełnia wymagań na ocenę dopuszczającą.

**Aneks do kryteriów oceniania z informatyki
– ocenianie w trybie zdalnego nauczania:**

1. Zdalna realizacja treści z podstawy programowej odbywać się będzie z wykorzystaniem narzędzi wskazanych przez nauczyciela.
2. Zdalne monitorowanie i ocenianie postępów uczniów odbywać się będzie poprzez:
	1. odpowiedzi ustne z wykorzystaniem platformy do komunikacji online,
	2. pliki z ćwiczeniami z informatyki przesyłane są przez ucznia na wskazany przez nauczyciela adres e-mail w określonym terminie. Wszystkie formy zaplanowane przez prowadzącego zajęcia są obowiązkowe tzn. uczeń musi je wykonać. Zostaną one ocenione zgodnie z kryteriami.

Za prace niesamodzielne uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną i nie ma możliwości ich poprawienia.

1. Pozostałe ustalenia są zgodne z wcześniej podanymi kryteriami oceniania.
2. Na czas nauczania zdalnego kategorie ocen pozostają bez zmian.
3. Nie poprawia się ocen z kart pracy.
4. Nieprzygotowanie – czyli nieodesłanie zadania zleconego przez nauczyciela traktowane jest każdorazowo jako nieprzygotowanie do zajęć.
5. Poprawa ocen - uczeń ma możliwość poprawienia ocen otrzymanych za zadania wykonywane w czasie e-nauczania w ciągu dwóch tygodni.
6. Kryteria oceniania prac uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnym zgodne
z zaleceniami poradni psychologiczno-pedagogicznej.

*Opracowała:*

 *nauczyciel informatyki w Zespole Szkolno-Przedszkolnym w Zawadzie*

*Barbara Chmielnicka*