

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

Ocenię 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 zeszyte, 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 uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem.
2. Oceny ze sprawdzianów praktycznych i teoretycznych wyższe niż ocena dopuszczająca nie podlegają poprawie.
3. Ocen z kartkówki, 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 poznamy 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 scenę 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 podłączyć,**
- **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, skreć, 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 materiał na części,
- 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 Bałtycjusza z labiryntu (na podstawie opisu w podręczniku),
- w programie Baltie tworzy podprogram (pomocnika) i korzysta z niego,
- w programie Baltie potrafi zaprogramować zdarzenie spotkania czarodzieja 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.