

SZKOŁA PODSTAWOWA NR 46 IM. STEFANA STARZYŃSKIEGO
W WARSZAWIE

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA

INFORMATYKA I ZAJĘCIA INFORMATYCZNE

Opracowali : mgr Małgorzata Kołtuniak

mgr Jan Duczmal

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 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 im. Stefana Starzyńskiego w Warszawie.
3. Wewnątrzszkolne Zasady Oceniania obowiązujący w Szkole Podstawowej im. Stefana Starzyńskiego w Warszawie
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 UCZNIA	OCENIANIE
Wszystkie działania ucznia	
Uczeń potrafi: • zachować prawidłową postawę podczas pracy z komputerem; • zapisać wykonaną pracę w określonym miejscu, nadając plikowi właściwą nazwę i rozszerzenie; • korzystać z podglądu wydruku i wydrukować	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

wykonaną pracę; • wybierać odpowiednie narzędzia informatyczne do wykonywanych zadań; • poprawnie posługiwać się terminologią informatyczną; • stosować się do zasad pracy w pracowni komputerowej; • stosować się do zasad i praw regulujących sposób korzystania z oprogramowania i porozumiewania się z innymi użytkownikami komputerów; • współpracować z innymi przy wykonywaniu złożonego zadania; • zaprezentować swoją pracę innym.	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: – styl pracy ucznia podczas lekcji (szczególnie w klasach o zróżnicowanym poziomie ważne jest, aby w ocenie uwzględnić stopień zaangażowania ucznia w wykonywanie zadania); – efektywność i sposób pracy przy komputerze; – umiejętność doboru narzędzia do realizowanego zadania; – radzenie sobie z wykonywanym ćwiczeniem – poprawność jego wykonania; – stopień biegłości w posługiwaniu się sprzętem i oprogramowaniem oraz słownictwem informatycznym; – ogólny wynik wykonanej pracy widoczny na ekranie; – estetyczny wygląd wykonanej pracy; – zapisanie wykonanej pracy we właściwym miejscu na dysku; – przygotowanie dokumentu do wydruku, korzystanie z podglądu wydruku; – aktywność w trakcie lekcji; – przestrzeganie zasad etycznych i prawnych związanych z korzystaniem z komputera i internetu; – aktywność w prowadzonej dyskusji; – stopień zaangażowania w realizację projektu; – sposób przygotowania i zaprezentowania wybranego tematu.
1. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów.	
Uczeń potrafi: • 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; • 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; • stosować podstawowe algorytmy, takie jak badanie podzielności, algorytm Euklidesa, porządkowanie elementów; • przedstawiać sposoby reprezentowania liczb (w tym w systemie binarnym i heksadecymalnym), tekstów i tablic. • 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; • przedstawiać przykłady metod informatycznych	Elementy oceniane w trakcie ćwiczeń: – właściwe porządkowanie informacji; – prawidłowe formułowanie algorytmów, ważne jest, czy przedstawiony algorytm jest zgodny ze specyfikacją problemu, czy po wczytaniu odpowiednich danych prowadzi do właściwego wyniku; – znajomość i właściwe opisywanie podstawowych algorytmów; • algorytm znajdowania najmniejszej lub największej wartości, • algorytm poszukiwania elementu w nieuporządkowanym zbiorze, • algorytm poszukiwania elementu w uporządkowanym zbiorze, • algorytm Euklidesa i jego implementacje, • algorytm prostego sortowania (przez wybieranie); – umiejętność analizowania działania algorytmu; – umiejętność zastosowania rozgałęzienia i zapętlenia w algorytmie; – umiejętność zamiany liczb dziesiętnych na liczby binarne i heksadecymalne.

stosowanych w różnych dziedzinach.	
2. Programowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera oraz innych urządzeń cyfrowych.	
Uczeń potrafi: • 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; • posługiwać się skryptowym językiem programowania podczas realizacji poznanych algorytmów; • testować na komputerze swoje programy pod względem zgodności z przyjętymi założeniami i ewentualnie je poprawiać, objaśniać przebieg działania programów; • 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; • tworzyć, przetwarzać i wykorzystywać grafikę, zdjęcia i filmy oraz dźwięki w dokumentach, prezentacjach i stronach WWW; • tworzyć i formatować długie teksty w edytorze; • wykorzystywać edytory tekstu i grafiki do wykonywania estetycznych prac z różnych przedmiotów; • tworzyć i formatować tabele i wykresy w arkuszu, korzystać z wbudowanych funkcji, porządkować filtrować dane; • wykorzystywać arkusz do rozwiązywania zadań rachunkowych z różnych przedmiotów; • tworzyć proste strony internetowe za pomocą języka HTML/CSS z elementami interaktywnymi wykorzystującymi JavaScript; • gromadzić, porządkować i selekcjonować efekty swojej pracy oraz potrzebne zasoby w komputerze lub w innych urządzeniach oraz w środowiskach wirtualnych (w chmurze).	Elementy oceniane w trakcie ćwiczeń: – umiejętność poprawiania błędów popełnionych podczas pisania, zarówno ręcznie, jak i za pomocą wbudowanego mechanizmu poprawnościowego i słownika w edytorze tekstu; – prawidłowe sformatowanie i rozplanowanie treści w dokumencie zgodnie z jego przeznaczeniem; – estetyka i wartość merytoryczna przygotowanego dokumentu (tekstu, ilustracji lub prezentacji); w przypadku tworzenia rysunków – trafność doboru barw i narzędzi malarskich; – liczba popełnionych błędów (literówek, błędów formatowania, nieprawidłowego wstawiania znaków przestankowych itp.); – czytelność przygotowanego dokumentu; – prawidłowe wstawienie ilustracji do dokumentu; – ustawienie wielkości marginesów zgodnie z przyjętym planem dokumentu; – prawidłowe przygotowanie danych liczbowych i ich wykorzystanie w wykresach, prosta analiza i porządkowanie danych. – formatowanie danych i ich czytelność; – wykonanie wykresu, sformatowanie go i opisanie; – wpisanie formuł i wykorzystanie ich wyników do dalszych obliczeń; – odczytanie i analizowanie danych zapisanych w arkuszu; – wprowadzenie parametrów wykresu podanych przez nauczyciela; – porządkowanie danych sposobami wskazanymi przez nauczyciela; – estetyka przygotowanej prezentacji – dobór tekstów, kolorów, rysunków, prawidłowe ułożenie obiektów na slajdach; ustawienie tempa animacji; – sposób przedstawiania prezentacji.
3. Posługiwanie się komputerem, urządzeniami cyfrowymi i sieciami komputerowymi.	
Uczeń potrafi: • opisać funkcje podstawowych elementów komputera i	Elementy oceniane w trakcie ćwiczeń: – poziom wiadomości dotyczących komputerów i

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; - 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; - organizować w folderach swoje pliki zgromadzone w komputerze	oprogramowania; - umiejętność posługiwania się przeglądarką internetową; - umiejętność korzystania z wyszukiwarki internetowej; - umiejętność wyszukiwania i odnajdywania pożądanych informacji (tekstów i ilustracji) w treści stron WWW; - umiejętność wyszukiwania informacji z różnych źródeł i wykorzystania jej we własnej pracy; - umiejętność korzystania z różnorodnych źródeł informacji; - umiejętność wykorzystywania ustawień systemu Windows do określenia podstawowych parametrów komputera oraz porównywania wielkości charakteryzujących parametry komputera i rozpoznawania ich jednostek; - umiejętność posługiwania się terminologią informatyczną.
4. Rozwijanie kompetencji społecznych.	
Uczeń potrafi: - uczestniczyć w zespołowym rozwiązaniu problemu, posługując się technologią taką jak: poczta elektroniczna, forum, wirtualne środowisko kształcenia, dedykowany portal edukacyjny; - identyfikować i doceniać korzyści płynące ze współpracy nad wspólnym rozwiązywaniem problemów; - respektować zasadę równości w dostępie do technologii i do informacji, w tym w dostępie do komputerów w społeczności szkolnej; - oceniać wiarygodność i rzetelność informacji w sieci; - wykorzystywać programy open source i public domain; - przedstawić rozwój informatyki – zarówno sprzętu, jak i oprogramowania; - określić zawody i wymienić przykłady z życia codziennego, w których są potrzebne umiejętności informatyczne.	Elementy oceniane w trakcie ćwiczeń: - stopień opanowania umiejętności posługiwania się pocztą elektroniczną; - umiejętność korzystania z komunikatorów; - umiejętność pracy w grupie; - prace (dokumenty) wykonywane wspólnie na dysku Google; - znajomość akronimów i emotikonów wykorzystywanych w komunikacji sieciowej; - jakość prezentacji wykonanej w ramach wspólnego projektu i sposób jej przedstawienia; - znajomość pojęcia wolne oprogramowanie, jak je pozyskać i zainstalować; - umiejętność wymiany informacji z członkami grupy społecznościowej i prowadzenia z nimi dyskusji; - udział w dyskusji na temat społecznej roli informatyki.
5. Przestrzeganie prawa i zasad bezpieczeństwa.	
Uczeń potrafi: - posługiwać się technologią informacyjną zgodnie z przyjętymi zasadami i prawem; przestrzega zasad bezpieczeństwa i higieny pracy; - respektować prawo do prywatności danych i informacji oraz prawo do własności intelektualnej; - wymienić zagrożenia związane z powszechnym dostępem do technologii i informacji, demonstrować metody wystrzegania się ich; - stosować profilaktykę antywirusową i chronić komputery i informacje przed innymi zagrożeniami; - rozróżniać różne rodzaje licencji na oprogramowanie.	Elementy oceniane w trakcie ćwiczeń: - stopień stosowania się do zapisów regulaminu szkolnej pracowni; - przestrzeganie zasad netykiety; - zrozumienie zasad działania różnych licencji oprogramowania; - przestrzeganie zasad prawa autorskiego obowiązującego podczas korzystania ze źródeł obcego pochodzenia, - zrozumienie zasad działania różnych licencji oprogramowania; - znajomość podstawowych aspektów prawa autorskiego związanych z użytkowaniem programów komputerowych i korzystaniem z różnych utworów dostępnych w Internecie; - przestrzeganie zasad prawa autorskiego obowiązującego podczas korzystania ze źródeł obcego pochodzenia.

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.

Dobłą

Uczeń samodzielnie wykonuje na komputerze nie tylko proste zadania. Opanował większość wiadomości i umiejętności, zawartych w programie informatyki. Na lekcjach pracuje systematycznie i wykazuje postępy. Prawie zawsze zdąży wykonać ćwiczenia na lekcji i robi to niemal bezbłędnie.

W przypadku niższych stopni istotne jest to, czy uczeń osiągnął podstawowe umiejętności wymienione w podstawie programowej, czyli:

- Bezpieczne posługiwanie się komputerem i jego oprogramowaniem; świadomość zagrożeń i ograniczeń związanych z korzystaniem z komputera i internetu.
- Komunikowanie się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych.
- Wyszukiwanie i wykorzystywanie informacji z różnych źródeł; opracowywanie za pomocą komputera rysunków, motywów, tekstów, animacji, prezentacji multimedialnych i danych liczbowych.
- Rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji z wykorzystaniem komputera.
- Wykorzystywanie komputera do poszerzania wiedzy i umiejętności z różnych dziedzin, a także do rozwijania zainteresowań.

Dostateczną

Uczeń potrafi wykonać na komputerze proste zadania, czasem z niewielką pomocą. Opanował wiadomości i umiejętności na poziomie nie przekraczającym wymagań zawartych w podstawie programowej informatyki. Na lekcjach stara się pracować systematycznie, wykazuje postępy. Zazwyczaj zdąży wykonać ćwiczenia na lekcji.

Dopuszczającą

Uczeń czasami potrafi wykonać na komputerze proste zadania, opanował część umiejętności zawartych w podstawie programowej informatyki. Na lekcjach pracuje niesystematycznie, jego postępy są zmienne, nie udaje mu się ukończyć wykonania niektórych ćwiczeń na lekcji. Braki w wiadomościach i umiejętnościach nie przekreślają możliwości uzyskania przez ucznia podstawowej wiedzy i umiejętności informatycznych w toku dalszej nauki.

Niedostateczną

Uczeń nie potrafi wykonać na komputerze prostych zadań. Nie opanował podstawowych umiejętności zawartych w podstawie programowej informatyki. Nie wykazuje postępów w trakcie pracy na lekcji, nie pracuje na lekcji lub nie udaje mu się ukończyć wykonania ćwiczeń na lekcji. Nie ma wiadomości i umiejętności niezbędnych do kontynuowania nauki na wyższym poziomie.

Jak uczeń może poprawić ocenę?

Do poprawy oceny uczeń powinien ponownie wykonać najgorzej ocenione zadania (lub zadania podobnego typu) w trakcie dodatkowych zajęć poza lekcją (np. w godzinach, kiedy pracownia komputerowa jest otwarta) lub w domu, jeśli jest taka możliwość i można wierzyć, że będzie pracować samodzielnie.

Ile razy w semestrze uczeń może być nieprzygotowany do lekcji?

Uczeń może być nieprzygotowany do lekcji trzy razy w semestrze. Swoje nieprzygotowanie powinien zgłosić nauczycielowi przed lekcją. To nie zwalnia go jednak z udziału w lekcji (jeśli to konieczne, na lekcji powinni pomagać mu koledzy i nauczyciel).

Co powinien zrobić uczeń, gdy był dłużej nieobecny w szkole?

W miarę możliwości powinien nadrobić istotne ćwiczenia i zadania wykonywane na opuszczonych lekcjach.

Kontrakt z uczniami:

1. Każdy uczeń jest oceniany zgodnie z zasadami sprawiedliwości.
2. Na początku każdego roku szkolnego lub okresu nauczyciel informuje uczniów o wymaganiach edukacyjnych i przedmiotowych zasadach oceniania.
3. Uczeń i jego rodzice mają wgląd do PSO z zajęć komputerowych i informatyki przez cały rok szkolny na stronie internetowej szkoły (www.sp46.edupage.org).
4. Ocenie podlegają wszystkie wymienione w PSO formy aktywności ucznia.
5. W nauczaniu dzieci niepełnosprawnych możliwości ucznia są punktem wyjścia do formułowania wymagań, dlatego ocenia się przede wszystkim postępy i wkład pracy oraz wysiłek włożony w przyswojenie wiadomości przez danego ucznia.
6. W przypadku nieobecności uczeń ma obowiązek zaliczyć każdy sprawdzian w terminie uzgodnionym z nauczycielem – nie później jednak niż do dwóch tygodni od daty pisania sprawdzianu lub powrotu do szkoły po czasowej nieobecności. W przypadku ponownej nieobecności w ustalonym terminie, uczeń pisze pracę po powrocie do szkoły. Zaliczenie polega na pisaniu sprawdzianu o tym samym stopniu trudności. W sytuacjach uzasadnionych nauczyciel może zwolnić ucznia z zaliczania zaległej pracy pisemnej.
7. O obowiązku i formie zaliczenia innych prac pisemnych decyduje nauczyciel.
8. Jeżeli uczeń nie zaliczy w wyznaczonym terminie pracy, otrzymuje ocenę niedostateczną.
9. Odmowa odpowiedzi ustnej przez ucznia jest równoznaczna z wystawieniem mu oceny niedostatecznej.
10. Dopuszcza się stosowanie w dzienniku następującego skrótu np – uczeń nieprzygotowany.
11. Uczeń może poprawić ocenę ze sprawdzianu w terminie ustalonym przez nauczyciela.
12. Przy poprawianiu oceny obowiązuje zakres materiału, jaki obowiązywał w dniu sprawdzianu.
13. Nauczyciel określa w Przedmiotowym Systemie Oceniania zasady poprawiania ocen z przedmiotu, którego uczy.
14. Uczniowi przysługuje co najmniej jedno „nieprzygotowanie” (np) bez podania przyczyny z wyłączeniem zajęć, na których odbywają się zapowiedziane kartkówki i sprawdziany. Uczeń zgłasza nieprzygotowanie (np.) na początku lekcji. W przypadku niezgłoszenia nieprzygotowania na początku lekcji uczeń otrzymuje ocenę niedostateczną. Szczegółowe zasady określają Przedmiotowe Systemy Oceniania.
15. W klasach IV – VI w tygodniu mogą odbyć się nie więcej niż dwa sprawdziany, w klasach VII – VIII maksymalnie trzy. W jednym dniu można przeprowadzić jeden sprawdzian.
16. Nauczyciel ma obowiązek podać oceny z pracy pisemnej do wiadomości uczniów w terminie do 2 tygodni od dnia jej napisania. Dopuszcza się przesunięcie terminu zwrotu prac pisemnych w sytuacjach losowych - o czas nieobecności nauczyciela oraz w okresach świąt, ferii.
17. Ocena z pracy oddanej w terminie późniejszym jest średnią oceny niedostatecznej i oceny za wykonaną pracę
18. Przy ustalaniu oceny z przedmiotu informatyka w szkole podstawowej podstawowym kryterium jest wysiłek wkładany przez ucznia w wywiązywanie się z obowiązków wynikających ze specyfiki tego przedmiotu oraz indywidualnych uzdolnień ucznia.
19. Rodzice i uczniowie mają obowiązek zgłosić nauczycielowi wszelkie przeciwwskazania do czynnego udziału w lekcjach informatyki.
20. Uczeń ma obowiązek przestrzegania regulaminu pracowni komputerowej.
21. Uczniowie oceniani są według skali określonej w Wewnątrzszkolnym Systemie Oceniania.

stopień	skrót literowy	oznaczenie cyfrowe
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 częściowych i klasyfikacyjnych, tj. okresowych i rocznych. W ocenach częściowych 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.

22. Ocenę ze sprawdzianów, testów ustala się według skali procentowej:

stopień	skala procentowa
celujący	100%
bardzo dobry	91%- 99%
dobry	76%- 90%
dostateczny	55%-75%
dopuszczający	36%- 54%
niedostateczny	poniżej 35%

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