

Szczegółowe warunki i sposób oceniania w Szkole Podstawowej w Obszy z edukacji informatycznej

. W klasach I – III szkoły podstawowej komputer ma być wykorzystywany jako urządzenie, które wzbogaca proces nauczania i uczenia się.

Uczniowie:

- poznają zasady obsługi komputera, zdobywają podstawową wiedzę na temat funkcjonowania niektórych programów,
- tworzą rysunki i prezentacje,
- piszą teksty,
- rozwijają zainteresowania i utrwalają wiadomości korzystając z edukacyjnych gier komputerowych (programy edukacyjne na płytach i w sieci).

Podczas zajęć komputerowych uczniowie oceniani są:

OCENA	OPIS WYMAGAŃ
niedostateczny (ndst) 1	Uczeń nie jest oceniany negatywnie, nawet, jeśli wykona pracę nieprawidłowo. Nauczyciel wyjaśnia wówczas popełniony błąd i naprowadza ucznia na poprawne rozwiązanie (udziela dodatkowych pytań pomocniczych, pozytywnie motywuje, zachęca do ponownego wykonania ćwiczenia, na kolejnej lekcji uczeń może wykonać pracę jeszcze raz).
dopuszczający (dop) 2	Uczeń: • potrafi wykonywać na komputerze proste zadania, • opanował umiejętności zawarte w programie nauczania zajęć komputerowych, • na lekcji pracuje niesystematycznie, jego postępy są zmienne, nie kończy zadania • ma braki w wiadomościach i umiejętnościach ale nie przekreślają one możliwości uzyskania przez ucznia podstawowej wiedzy i umiejętności z zajęć komputerowych w toku dalszej nauki.
dostateczny (dst) 3	Uczeń: • potrafi wykonywać na komputerze proste zadania, czasami przy pomocy nauczyciela, • opanował wiadomości i umiejętności na poziomie nieprzekraczającym wymagań zawartych w programie nauczania zajęć komputerowych, • na lekcjach stara się pracować systematycznie, wykazuje postępy, • w większości przypadków kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia.
dobry (db) 4	Uczeń: • samodzielnie wykonuje na komputerze nie tylko proste zadania, • opanował większość wiadomości i umiejętności zawartych w programie nauczania zajęć komputerowych, • na lekcjach pracuje systematycznie i wykazuje postępy, • prawie zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je niemal bezbłędnie.

bardzo dobry (bdb) 5	Uczeń: • samodzielnie wykonuje wszystkie zadania na lekcji, • opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie nauczania zajęć komputerowych, • na lekcji jest aktywny, pracuje systematycznie, potrafi pomagać innym w pracy, • zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je bezbłędnie.
celujący (cel) 6	Uczeń: • samodzielnie wykonuje wszystkie zadania na lekcji, zadania dodatkowe, • ma wiadomości i umiejętności wykraczają poza te, które zawarte są w programie nauczania zajęć komputerowych, • wykonuje bezbłędnie ćwiczenia na lekcji, należy dostarczać mu trudniejszych zadań, • jest aktywny na lekcjach i pomaga innym.

Ocenie podlegają

- ćwiczenia praktyczne przy komputerze,
- ćwiczenia wykonywane w podręczniku i zeszyte ćwiczeń,
- wypowiedzi ustne ucznia,
- postawa ucznia (przestrzeganie regulaminu pracowni, aktywność, zaangażowanie, systematyczność, praca w grupie, samodzielność, wytrwałość i przezwyciężanie trudności).

KRYTERIA UZYSKANIA OCEN W KLASIE I

OCENA	OPIS WYMAGAŃ
dopuszczający (dop) 2	Uczeń: • podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela • nie zawsze pamięta o zasadach pracy obowiązujących w szkolnej pracowni komputerowej, • ma trudności z uruchamianiem komputera, • potrzebuje pomocy nauczyciela, aby wykonać operacje za pomocą myszy, • z pomocą nauczyciela próbuje wykonać prosty rysunek na zadany temat, nie kończy pracy.
dostateczny (dst) 3	Uczeń: • zna niektóre zasady bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze, • potrzebuje pomocy nauczyciela, aby uruchomić wybrany program, • zna niektóre elementy zestawu komputerowego, • z pomocą nauczyciela korzysta z edytora graficznego i tekstowego, • ma trudności z zapisywaniem wyrazów, zdań.
dobry (db) 4	Uczeń: • wie, że długa praca przy komputerze szkodzi zdrowiu, • prawidłowo uruchamia zestaw i program komputerowy, • zna większość narzędzi programu graficznego Paint i korzysta z nich do tworzenia rysunku, • po pokazie nauczyciela korzysta z klawiatury w celu napisania wyrazów, w zapisie robi pojedyncze błędy.

bardzo dobry (bdb) 5	Uczeń: • pamięta o zasadach obowiązujących w pracowni komputerowej, • dostrzega zagrożenie wynikające z korzystania z Internetu, • sprawnie wykonuje operacje za pomocą myszy i klawiatury, • zna i nazywa elementy zestawu komputerowego, • prawidłowo uruchamia i obsługuje programy z pulpitu, • zna przyciski przybornika programu graficznego Paint i potrafi wykorzystać je do tworzenia rysunku, • posługuje się wybranymi klawiszami na klawiaturze, • pisze zdanie w edytorze graficznym Paint i tekstowym Word.
celujący (cel) 6	Uczeń: • dostrzega zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy z komputerem,
	• sprawnie korzysta z programu graficznego Paint w trakcie rysowania rysunku, • potrafi napisać krótki tekst (Paint, Word), formatuje go, • samodzielnie korzysta z wybranych klawiszy na klawiaturze, • uruchamia poznane programy (również z paska Menu).

KRYTERIA UZYSKANIA OCEN W KLASIE II

OCENA	OPIS WYMAGAŃ
dopuszczający (dop) 2	Uczeń: • podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela, • sporadycznie potrzebuje pomocy nauczyciela podczas korzystania z myszy i klawiatury, • z pomocą nauczyciela próbuje wykonać prosty rysunek na zadany temat w programie graficznym Paint, nie kończy pracy, • ma duże trudności w posługiwaniu się klawiaturą.
dostateczny (dst) 3	Uczeń: • pamięta niektóre zasady obowiązujące w pracowni komputerowej, wymaga nadzoru nauczyciela, • potrzebuje pomocy, aby uruchomić wybrany program (również multimedialny), • zna niektóre elementy zestawu komputerowego, • z pomocą nauczyciela otwiera pole tekstowe programu graficznego Paint i umieszcza w nim kilka wyrazów, • ma trudności z zapisywaniem zmian wprowadzonych w rysunku, • w edytorze tekstowym pracuje z pomocą nauczyciela, • ma trudności w posługiwaniu się klawiaturą do napisania krótkiego tekstu.
dobry (db) 4	Uczeń: • pamięta o zasadach obowiązujących w pracowni komputerowej, • wie, że długa praca przy komputerze szkodzi zdrowiu, • samodzielnie uruchamia zestaw komputerowy i program komputerowy, • posługuje się przyciskami programu graficznego Paint i potrafi wykorzystać je do tworzenia rysunku, • zna i wykorzystuje podczas pracy jeden z poznanych sposobów kopiowania i wklejania, • pisze i formatuje tekst po wyjaśnieniu i pokazie nauczyciela.

bardzo dobry (bdb) 5	Uczeń: - wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej, - sprawnie wykonuje operacje za pomocą myszy i klawiatury - prawidłowo uruchamia i obsługuje programy multimedialne, - samodzielnie tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie Paint, - zna i wykorzystuje różne sposoby kopiowania i wklejania rysunku i tekstu, - samodzielnie pisze i formatuje tekst według podanych wskazówek, - zapisuje zmiany wprowadzone w rysunku korzystając z polecenia Zapisz w menu Plik.
celujący (cel) 6	Uczeń: - dostrzega zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy z komputerem, - sprawnie wykonuje zadania zgodnie ze scenariuszem programów multimedialnych, - świadomie wykorzystuje gry i zabawy edukacyjne do utrwalenia, pogłębiania i zdobywania wiedzy, - bierze udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy.

KRYTERIA UZYSKANIA OCEN W KLASIE III

OCENA	OPIS WYMAGAŃ
dopuszczający (dop) 2	Uczeń: - podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela, - uruchamia zestaw komputerowy korzystając ze wskazówek nauczyciela, - potrzebuje mobilizacji do zakończenia pracy graficznej i tekstowej, - nie zapisuje tekstu, myli przyciski na klawiaturze.
dostateczny (dst) 3	Uczeń: - pamięta niektóre zasady obowiązujące w pracowni komputerowej, wymaga nadzoru nauczyciela, - uruchamia programy multimedialne kierując się wskazówkami nauczyciela, - tworzy schematyczne rysunki w programie graficznym Paint, - z pomocą nauczyciela zaznacza i przesuwa wybrane elementy rysunku, - z trudnością zapisuje tekst, myli przyciski na klawiaturze, - kopiuje, wkleja tekst i rysunek według wskazówek nauczyciela.
dobry (db) 4	Uczeń: - prawidłowo zachowuje się w pracowni komputerowej, - tworzy proste kompozycje w programie graficznym Paint, - pisze i formatuje tekst według wskazówek nauczyciela, wstawia niektóre Autokształty, Cliparty, - po wyjaśnieniu kopiuje, wkleja tekst i rysunek, - posługuje się klawiaturą, - tworzy, przy objaśnieniu nauczyciela, prostą prezentację w programie PowerPoint, - zna kalkulator, - tworzy folder i z pomocą zapisuje w nim prace.

bardzo dobry (bdb) 5	Uczeń: • wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej, • dostrzega zagrożenie wynikające z korzystania z Sieci i multimediiów, • samodzielnie odtwarza animacje i prezentacje multimedialne, • tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie graficznym Paint, • samodzielnie zaznacza, przesuwa, przerywa w pionie i w poziomie wybrane elementy wkompozycji, • pisze i formatuje tekst według podanych wskazówek, wstawia Autokształty, Cliparty, • zna i wykorzystuje różne sposoby kopiowania i wklejania tekstu i rysunku, • zna i prawidłowo posługuje się klawiaturą, • tworzy prezentację w programie PowerPoint, • posługuje się Kalkulatorem, • tworzy folder i zapisuje w min prace.
celujący (cel) 6	Uczeń: • sprawnie przegląda i przyswaja nowe informacje zawarte na wybranych stronach internetowych do pogłębiania wiedzy z różnych dyscyplin, • świadomie wykorzystuje gry i zabawy edukacyjne zawarte na stronach WWW do utrwalenia, pogłębiania i zdobywania wiedzy, • sprawnie posługuje się programem Scratch, • bierze udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy.

Ocena opisowa za I okres roku szkolnego

KLASA I

- Uczeń korzysta z urządzeń (myszki, klawiatury) na poziomie: bardzo dobrym, dobrym, słabym. Z pomocą nauczyciela uczeń korzysta z urządzeń (myszki, klawiatury).
- Wykorzystuje edytor graficzny Paint do wykonania rysunków na poziomie: bardzo dobrym, dobrym, słabym. Z pomocą nauczyciela wykonuje kompozycje w edytorze graficznym Paint.
- Korzysta z edytora tekstowego Word do napisania wyrazów, zdań na poziomie: bardzo dobrym, dobrym, słabym. Z pomocą nauczyciela pisze wyrazy i zdania w edytorze tekstowym Word.

KLASA II

- Uczeń korzysta z urządzeń komputerowych na poziomie: bardzo dobrym, dobrym, słabym. Z pomocą nauczyciela uczeń korzysta z urządzeń komputerowych.
- Wykorzystuje edytor graficzny Paint do wykonania rysunków na poziomie: bardzo dobrym, dobrym, słabym. Z pomocą nauczyciela wykonuje kompozycje w edytorze graficznym Paint.
- Korzysta z edytora tekstowego Word do przepisywania tekstu z zastosowaniem wymaganej formy na poziomie: bardzo dobrym, dobrym, słabym. Z pomocą nauczyciela korzysta z edytora tekstowego Word. Ma trudności z przepisaniem tekstu z zastosowaniem wymaganej formy.

KLASA III

- Uczeń korzysta z urządzeń komputerowych na poziomie: bardzo dobrym, dobrym, słabym. Z pomocą nauczyciela korzysta z urządzeń komputerowych.
- Wykorzystuje edytor graficzny Paint do wykonania rysunków na poziomie: bardzo dobrym, dobrym, słabym. Z pomocą nauczyciela wykonuje kompozycje w edytorze graficznym Paint.
- Korzysta z edytora tekstowego Word do przepisywania tekstu z zastosowaniem wymaganej formy na poziomie: bardzo dobrym, dobrym, słabym. Z pomocą nauczyciela korzysta z edytora tekstowego Word. Ma trudności z przepisaniem tekstu z zastosowaniem wymaganej formy

Propozycja końcowej oceny klasyfikacyjnej (zapis na świadectwie)

- (6) – **Wspaniale** opanował(a) zakres wiadomości i umiejętności z zajęć komputerowych.
- (5) – **Bardzo dobrze** opanował(a) zakres wiadomości i umiejętności z zajęć komputerowych.
- (4) – **Dobrze** opanował(a) zakres wiadomości i umiejętności z zajęć komputerowych.
- (3) – **Przeciętnie** opanował(a) zakres wiadomości i umiejętności z zajęć komputerowych.
- (2) – **Słabo** opanował(a) zakres wiadomości i umiejętności z zajęć komputerowych.