

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH KLASY I – III

Zgodnie z wytycznymi nowej podstawy programowej zajęcia komputerowe należy prowadzić w korelacji z pozostałymi obszarami edukacji. 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 edukacyjnych gier komputerowych (programy edukacyjne na płytach i w sieci).

Podczas zajęć komputerowych uczniowie oceniani są zgodnie z założeniami WSO (skala ocen: 6,5,4,3,2).

OCENA	OPIS WYMAGAŃ
Nieopanowane 1pkt	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).
Słabo 2 pkt	Uczeń: <ul style="list-style-type: none">• 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.
Poprawnie 3 pkt	Uczeń: <ul style="list-style-type: none">• 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.
Nieźle 4 pkt	Uczeń: <ul style="list-style-type: none">• 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.
Wspaniale 5 pkt	Uczeń: <ul style="list-style-type: none">• 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.

Znakomicie 6 pkt	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Samodzielnie wykonuje wszystkie zadania na lekcji, zadania dodatkowe, • Ma wiadomości i umiejętności wykraczają po za te, które zawarte są w programie nauczania zajęć komputerowych, • Wykonuje bezbłędnie ćwiczenia na lekcji, w tym także te trudniejsze dostarczane mu zadania, • Jest aktywny na lekcjach i pomaga innym.
-----------------------------	---

Ocenie podlegają

- Ćwiczenia praktyczne przy komputerze
- Ćwiczenia wykonywane w podręczniku i zeszytach ćwiczeń
- Wypowiedzi ustne ucznia
- Postawa ucznia (przestrzeganie regulaminu pracowni, aktywność, zaangażowanie, systematyczność, praca w grupie, samodzielność, wytrwałość i przewyżnianie trudności).

KRYTERIA WYSTAWIANIA OCEN Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH W KLASIE I

OCENA	OPIS WYMAGAŃ
Nieopanowane 1pkt	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nie rozwiązuje poprawnie zadanych prac bądź porzuca ich rozwiązanie bez podania przyczyn, • Nie podejmuje ponownego wykonania prac mimo wielokrotnego zachęcania, • Negatywnie zachowuje się na lekcjach, nie przestrzega zasad BHP oraz regulaminu pracowni komputerowej, • Ma bardzo poważne braki w wiadomościach i umiejętnościach informatycznych i nie rokuje uzyskania ich na poziomie podstawowym.
Słabo 2 pkt	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
Poprawnie 3 pkt	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
Nieźle 4 pkt	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.

Wspaniale 5 pkt	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • 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.
Znakomicie 6 pkt	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • 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 WYSTAWIANIA OCEN Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH W KLASIE II

OCENA	OPIS WYMAGAŃ
Nieopanowane 1pkt	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • Nie rozwiązuje poprawnie zadanych prac bądź porzuca ich rozwiązanie bez podania przyczyn, • Nie podejmuje ponownego wykonania prac mimo wielokrotnego zachęcania, • Negatywnie zachowuje się na lekcjach, nie przestrzega zasad BHP oraz regulaminu pracowni komputerowej, • Ma bardzo poważne braki w wiadomościach i umiejętnościach informatycznych i nie rokuje uzyskania ich na poziomie podstawowym.
Słabo 2 pkt	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • 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.
Poprawnie 3 pkt	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • 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.

<p>Nieźle 4 pkt</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, • Pisz i formatuje tekst po wyjaśnieniu i pokazie nauczyciela.
<p>Wspaniale 5 pkt</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>Znakomicie 6 pkt</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 WYSTAWIANIA OCEN Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH W KLASIE III

OCENA	OPIS WYMAGAŃ
<p>Nieopanowane 1pkt</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nie rozwiązuje poprawnie zadanych prac bądź porzuca ich rozwiązanie bez podania przyczyn, • Nie podejmuje ponownego wykonania prac mimo wielokrotnego zachęcania, • Negatywnie zachowuje się na lekcjach, nie przestrzega zasad BHP oraz regulaminu pracowni komputerowej, • Ma bardzo poważne braki w wiadomościach i umiejętnościach informatycznych i nie rokuje uzyskania ich na poziomie podstawowym.
<p>Słabo 2 pkt</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>Poprawnie 3 pkt</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.

<p>Nieźle 4 pkt</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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.
<p>Wspaniale 5 pkt</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej, • Dostrzega zagrożenie wynikające z korzystania z sieci multimedialnych, • Samodzielnie odtwarza animacje i prezentacje multimedialne, • Tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie graficznym Paint, • Samodzielnie zaznacza, przesuwa, przeryca w pionie i w poziomie wybrane elementy w kompozycji, • 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 nim prace.
<p>Znakomicie 6 pkt</p>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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 do programowania, • Bierze udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy.

Propozycja oceny śródrocznej i końcowo rocznej (zapisana na świadectwie)

- (6) – Znakomicie** posługuje się poznanymi programami komputerowymi
- (5) – Wspaniale** posługuje się poznanymi programami komputerowymi
- (4) – Nieźle** zna podstawowe funkcje programów komputerowych
- (3) – Poprawnie** posługuje się podstawowymi funkcjami programów komputerowych
- (2) – Słabo** opanował(a) podstawowe funkcje programów komputerowych
- (1) – Nie opanował** znajomości podstawowych funkcji programów komputerowych