PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z INFORMATYKI

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 z 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** |
| **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 nauczenia 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 zeszycie ćwiczeń,
* wypowiedzi ustne ucznia,
* postawa ucznia (przestrzeganie regulaminu pracowni, aktywność, zaangażowanie, systematyczność, praca w grupie, samodzielność, wytrwałość i przezwyciężanie trudności).

# KRYTERIA WYSTAWIANIA OCEN Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH 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 WYSTAWIANIA OCEN Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH 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 WYSTAWIANIA OCEN Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH 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 multimediów, * samodzielnie odtwarza animacje i prezentacje multimedialne, * tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie graficznym Paint, * samodzielnie zaznacza, przesuwa, przerzuca 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 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 Logomocja, * bierze udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy. |