

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH

KLASY I

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 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 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).

Ocena opisowa za I semestr roku szkolnego – *Zajęcia komputerowe*

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.

Propozycja oceny końcoworocznej (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** panował(a) zakres wiadomości i umiejętności z zajęć komputerowych.