**PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH**

**KLASY I – III Szkoła Podstawowa im M. Kopernika, Kościelec**

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 w skali punktowej 1pkt-6pkt

|  |  |
| --- | --- |
| **OCENA****Punkty**  | **OPIS WYMAGAŃ**  |
| **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).   |
| **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.

  |
| **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.

  |
| **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.

  |
| **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.

  |
| **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,
* 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** Punkty | **OPIS WYMAGAŃ**  |
| **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.

  |
| **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.

  |
| **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.   |
| **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.

  |
| **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** Punkty | **OPIS WYMAGAŃ**  |
| **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.

  |
| **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.

  |
| **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.

  |
| **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.

  |
| **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**  |
| **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.

  |
| **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.

  |
| **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.

  |
| **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.

  |
| **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,
* bierze udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy.

  |

# 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.

# 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 oceny końcowej (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.