



ZASADY OCENIANIA

Z ZAKRESU EDUKACJI INFORMATYCZNEJ - KLASY I – III SP

Zgodnie z wytycznymi Podstawa programowej zajęcia z zakresu edukacji informatycznej należy prowadzić w korelacji z pozostałymi obszarami edukacji wczesnoszkolnej. 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)
- poznają podstawowe zasady kodowania, programowania.

Podczas bieżących zajęć komputerowych uczniowie oceniani są zgodnie z założeniami Oceniania kształtującego (skala: 6w- wspaniale; 5w- bardzo dobrze; 4w- dobrze; 3w- zadowolająco; 2w- pomyśl; 1w- popraw się!).

OCENA	OPIS WYMAGAŃ
1w- popraw się!	Uczeń nie jest oceniany negatywnie, nawet, jeśli wykona pracę nieprawidłowo. Pod uwagę brane jest jego zaangażowanie i wysiłek włożony w próbę wykonania zadania. 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 wyznaczonej przez nauczyciela uczeń może wykonać pracę jeszcze raz).
2w- pomyśl!	Uczeń: • potrafi wykonywać na komputerze proste zadania, zazwyczaj z pomocą nauczyciela • opanował podstawowe 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.
3w- zadowolająco!	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.
4w- dobrze!	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.
5w- bardzo dobrze!	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.



6w- wspaniale!	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 kartach pracy,
- wypowiedzi ustne ucznia,
- postawa ucznia (przestrzeganie regulaminu pracowni, aktywność, zaangażowanie, systematyczność, praca w grupie, samodzielność, wytrwałość i przezwyciężanie trudności).

KRYTERIA WYSTAWIANIA OCEN W KLASIE I

OCENA	OPIS WYMAGAŃ
2w- pomyśl!	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.
3w- zadowolająco!	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.
4w- dobrze!	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.
5w- bardzo dobrze!	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 przyborka programu graficznego Paint i potrafi wykorzystać je do tworzenia rysunku, • posługuje się wybranymi klawiszami na klawiaturze, • pisze zdanie w edytorze graficznym i tekstowym.
6w- wspaniale!	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, formatuje go, • samodzielnie korzysta z wybranych klawiszy na klawiaturze, • uruchamia poznane programy (również z paska Menu).
--	--

KRYTERIA WYSTAWIANIA OCEN W KLASIE II

OCENA	OPIS WYMAGAŃ
2w- pomyśl!	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.
3w- zadowolająco!	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.
4w- dobrze!	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.
5w- bardzo dobrze!	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.
6w- wspaniale!	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 W KLASIE III

OCENA	OPIS WYMAGAŃ
2w- pomyśl!	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.
3w- zadowolająco!	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.
4w- dobrze!	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.
5w- bardzo dobrze!	Uczeń: • wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej, • dostrzega zagrożenie wynikające z korzystania z Sieci i multimedialnych, • samodzielnie odtwarza animacje i prezentacje multimedialne, • tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie graficznym Paint, • samodzielnie zaznacza, przesuwa, przesuwa 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 lub podobnym • tworzy folder i zapisuje w nim prace.
6w- wspaniale!	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 Junior, • bierze udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy.



**Wymagania edukacyjne po I półroczu i roczne
– edukacja informatyczna, klasy 1–3**

Klasa	Poziom podstawowy	Poziom pełny	Poziom wyróżniający
Klasa 1	• Zna zasady bezpiecznego korzystania ze sprzętu. • Uruchamia i wyłącza komputer. • Rozpoznaje monitor, klawiaturę, mysz. • Posługuje się myszą i klawiaturą w prostych ćwiczeniach. • Korzysta z prostych programów edukacyjnych.	• Samodzielnie loguje się do komputera/aplikacji. • Tworzy rysunki w programie graficznym i zapisuje je. • Píše krótkie zdanie w edytorze tekstu. • Rozumie potrzebę ostrożności w internecie. • Korzysta z multimedialnych ćwiczeń do nauki.	• Tworzy rysunki z użyciem różnych narzędzi programu. • Samodzielnie zapisuje i odnajduje swoje pliki. • Píše krótkie teksty z użyciem polskich znaków i formatowania. • Stosuje zasady netykiety. • Wskazuje zagrożenia związane z internetem.
Klasa 2	• Sprawnie używa myszy i klawiatury (pisanie, przeciąganie, usuwanie). • Tworzy proste rysunki i teksty. • Otwiera strony wskazane przez nauczyciela. • Zna zasady bezpieczeństwa (nie podaje danych). • Rozróżnia urządzenia cyfrowe.	• Tworzy i zapisuje dokumenty tekstowe i rysunki. • Edytuje tekst (czcionka, kolor, wyrównanie). • Porządkuje pliki w folderach. • Korzysta z programów edukacyjnych rozwijających logiczne myślenie. • Rozumie, czym jest program komputerowy.	• Tworzy dokumenty łączące tekst i grafikę (np. zaproszenie). • Świadomie i kreatywnie używa narzędzi graficznych. • Samodzielnie korzysta z wyszukiwarki internetowej. • Rozpoznaje sytuacje wymagające pomocy dorosłego. • Podejmuje próby pracy w prostym środowisku programistycznym.
Klasa 3	• Sprawnie posługuje się myszą i klawiaturą. • Tworzy krótkie teksty i rysunki. • Obsługuje proste aplikacje edukacyjne. • Zna zasady bezpieczeństwa w internecie. • Korzysta z multimedialnych pomocy dydaktycznych.	• Tworzy rozbudowane prace z tekstem, obrazem i formatowaniem. • Porządkuje pliki w folderach. • Korzysta z internetu jako źródła wiedzy. • Przygotowuje prostą prezentację multimedialną. • Rozumie ochronę prywatności w sieci.	• Tworzy projekty multimedialne (prezentacja, plakat, kartka interaktywna). • Samodzielnie wyszukuje i ocenia informacje w internecie. • Tworzy animacje lub gry w Scratchu. • Rozwija własne zainteresowania cyfrowe (np. edycja zdjęć, dźwięków). • Wskazuje zagrożenia cyfrowe i wie, jak reagować.