

## **WARUNKI I SPOSÓB 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 z edukacyjnych gier komputerowych (programy edukacyjne na płytach i w sieci)

### **Ocenie podlegają**

- ćwiczenia praktyczne przy komputerze,
- wypowiedzi ustne ucznia,
- postawa ucznia (przestrzeganie regulaminu pracowni, aktywność, zaangażowanie, systematyczność, praca w grupie, samodzielność, wytrwałość i przewyższanie trudności).

### **KRYTERIA WYSTAWIANIA OCEN Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH W KLASIE I**

ocena	Opis wymagań
2 pkt	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"><li>• podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela</li><li>• nie zawsze pamięta o zasadach pracy obowiązujących w szkolnej pracowni komputerowej,</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ma trudności z uruchamianiem komputera,</li> <li>• potrzebuje pomocy nauczyciela, aby wykonać operacje za pomocą myszy,</li> <li>• z pomocą nauczyciela próbuje wykonać prosty rysunek na zadany temat, nie kończy pracy.</li> </ul>
3 pkt	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• zna niektóre zasady bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,</li> <li>• potrzebuje pomocy nauczyciela, aby uruchomić wybrany program,</li> <li>• zna niektóre elementy zestawu komputerowego,</li> <li>• z pomocą nauczyciela korzysta z edytora graficznego i tekstowego,</li> <li>• ma trudności z zapisywaniem wyrazów, zdań.</li> </ul>
4 pkt	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, że długa praca przy komputerze szkodzi zdrowiu,</li> <li>• prawidłowo uruchamia zestaw i program komputerowy,</li> <li>• zna większość narzędzi programu graficznego Paint i korzysta z nich do tworzenia rysunku,</li> <li>• po pokazie nauczyciela korzysta z klawiatury w celu napisania wyrazów, w zapisie robi pojedyncze błędy</li> </ul>
5 pkt	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pamięta o zasadach obowiązujących w pracowni komputerowej,</li> <li>• dostrzega zagrożenie wynikające z korzystania z Internetu,</li> <li>• sprawnie wykonuje operacje za pomocą myszy i klawiatury,</li> <li>• zna i nazywa elementy zestawu komputerowego,</li> <li>• prawidłowo uruchamia i obsługuje programy z pulpitu,</li> <li>• zna przyciski przybornika programu graficznego Paint i potrafi wykorzystać je do tworzenia rysunku,</li> <li>• posługuje się wybranymi klawiszami na klawiaturze,</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"><li>• pisze zdanie w edytorze graficznym Paint i tekstowym Word.</li></ul>
6 pkt	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• dostrzega zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy z komputerem,</li><li>• sprawnie korzysta z programu graficznego Paint w trakcie rysowania rysunku,</li><li>• potrafi napisać krótki tekst (Paint, Word), formatuje go,</li><li>• samodzielnie korzysta z wybranych klawiszy na klawiaturze,</li><li>• uruchamia poznane programy (również z paska Menu</li></ul>

## KRYTERIA WYSTAWIANIA OCEN Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH W KLASIE II

ocena	Opis wymagań
2 pkt	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela,</li><li>• sporadycznie potrzebuje pomocy nauczyciela podczas korzystania z myszy i klawiatury,</li><li>• z pomocą nauczyciela próbuje wykonać prosty rysunek na zadany temat w programie graficznym Paint, nie kończy pracy,</li><li>• ma duże trudności w posługiwaniu się klawiaturą.</li></ul>
3 pkt	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• pamięta niektóre zasady obowiązujące w pracowni komputerowej, wymaga nadzoru nauczyciela,</li><li>• potrzebuje pomocy, aby uruchomić wybrany program (również multimedialny),</li><li>• zna niektóre elementy zestawu komputerowego,</li><li>• z pomocą nauczyciela otwiera pole tekstowe programu graficznego Paint i umieszcza w nim kilka wyrazów,</li><li>• ma trudności z zapisywaniem zmian wprowadzonych w rysunku, • w edytorze tekstowym pracuje z pomocą nauczyciela,</li><li>• ma trudności w posługiwaniu się klawiaturą do napisania krótkiego tekstu.</li></ul>
4 pkt	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• pamięta o zasadach obowiązujących w pracowni komputerowej, • wie, że długa praca przy komputerze szkodzi zdrowiu,</li><li>• samodzielnie uruchamia zestaw komputerowy i program komputerowy,</li><li>• posługuje się przyciskami programu graficznego Paint i potrafi wykorzystać je do tworzenia rysunku,</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• zna i wykorzystuje podczas pracy jeden z poznanych sposobów kopiowania i wklejania,</li> <li>• pisze i formatuje tekst po wyjaśnieniu i pokazie nauczycie</li> </ul>
5 pkt	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej,</li> <li>• sprawnie wykonuje operacje za pomocą myszy i klawiatury</li> <li>• prawidłowo uruchamia i obsługuje programy multimedialne,</li> <li>• samodzielnie tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie Paint,</li> <li>• zna i wykorzystuje różne sposoby kopiowania i wklejania rysunku i tekstu,</li> <li>• samodzielnie pisze i formatuje tekst według podanych wskazówek,</li> <li>• zapisuje zmiany wprowadzone w rysunku korzystając z polecenia Zapisz w menu Plik.</li> </ul>
6 pkt	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dostrzega zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy z komputerem,</li> <li>• sprawnie wykonuje zadania zgodnie ze scenariuszem programów multimedialnych,</li> <li>• świadomie wykorzystuje gry i zabawy edukacyjne do utrwalenia, pogłębiania i zdobywania wiedzy,</li> <li>• bierze udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy</li> </ul>

## KRYTERIA WYSTAWIANIA OCEN Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH W KLASIE

### III

ocena	Opis wymagań
2 pkt	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela,</li><li>• uruchamia zestaw komputerowy korzystając ze wskazówek nauczyciela,</li><li>• potrzebuje mobilizacji do zakończenia pracy graficznej i tekstowej, • nie zapisuje tekstu, myli przyciski na klawiaturze.</li></ul>
3 pkt	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• pamięta niektóre zasady obowiązujące w pracowni komputerowej, wymaga nadzoru nauczyciela,</li><li>• uruchamia programy multimedialne kierując się wskazówkami nauczyciela,</li><li>• tworzy schematyczne rysunki w programie graficznym Paint,</li><li>• z pomocą nauczyciela zaznacza i przesuwa wybrane elementy rysunku,</li><li>• z trudnością zapisuje tekst, myli przyciski na klawiaturze,</li><li>• kopiuje, wkleja tekst i rysunek według wskazówek nauczyciela.</li></ul>
4 pkt	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• prawidłowo zachowuje się w pracowni komputerowej,</li><li>• tworzy proste kompozycje w programie graficznym Paint,<ul style="list-style-type: none"><li>• pisze i formatuje tekst według wskazówek nauczyciela,</li><li>• wstawia niektóre Autokształty, Cliparty,</li><li>• po wyjaśnieniu kopiuje, wkleja tekst i rysunek,</li></ul></li><li>• posługuje się klawiaturą,<ul style="list-style-type: none"><li>• tworzy, przy objaśnieniu nauczyciela, prostą prezentację w programie PowerPoint,</li><li>• zna kalkulator,</li></ul></li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• tworzy folder i z pomocą zapisuje w nim prace.</li> </ul>
5 pkt	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej,</li> <li>• dostrzega zagrożenie wynikające z korzystania z Sieci i multimedialnych,</li> <li>• samodzielnie odtwarza animacje i prezentacje multimedialne,</li> <li>• tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie graficznym Paint,</li> <li>• samodzielnie zaznacza, przesuwa, przesuwa w pionie i w poziomie wybrane elementy w kompozycji,</li> <li>• pisze i formatuje tekst według podanych wskazówek, wstawia Autokształty, Cliparty,</li> <li>• zna i wykorzystuje różne sposoby kopiowania i wklejania tekstu i rysunku,</li> <li>• zna i prawidłowo posługuje się klawiaturą,</li> <li>• tworzy prezentację w programie PowerPoint,</li> <li>• tworzy folder i zapisuje w nim prace.</li> </ul>
6 pkt	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sprawnie przegląda i przyswaja nowe informacje zawarte na wybranych stronach internetowych do pogłębiania wiedzy z różnych dyscyplin,</li> <li>• świadomie wykorzystuje gry i zabawy edukacyjne zawarte na stronach WWW do utrwalenia, pogłębiania i zdobywania wiedzy,</li> <li>• sprawnie posługuje się programem Scratch,</li> </ul>

