

WYMAGANIA EDUKACYJNE

Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH / EDUKACJI INFORMATYCZNEJ

KLAS I – III

Zgodnie z wytycznymi nowej podstawy programowej zajęcia komputerowe/ edukację informatyczną 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,
- programują,
- 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 WZO (skala ocen: 6, 5, 4, 3, 2, 1).

| 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: <ul style="list-style-type: none">• potrafi wykonywać na komputerze proste zadania,• opanował umiejętności zawarte w programie nauczania,• 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: <ul style="list-style-type: none">• potrafi wykonywać na komputerze proste zadania, czasami przy pomocy nauczyciela,• opanował wiadomości i umiejętności na poziomie nieprzekraczającym wymagań zawartych w programie nauczania,• na lekcjach stara się pracować systematycznie, wykazuje postępy,• w większości przypadków kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia. |
| dobry (db) 4 | Uczeń: <ul style="list-style-type: none">• samodzielnie wykonuje na komputerze nie tylko proste zadania,• opanował większość wiadomości i umiejętności zawartych w programie nauczania,• na lekcjach pracuje systematycznie i wykazuje postępy,• prawie zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je niemal bezbłędnie. |

| | |
|-------------------------------------|--|
| bardzo dobry (bdb) 5 | Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • samodzielnie wykonuje wszystkie zadania na lekcji, • opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie nauczania, • 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: <ul style="list-style-type: none"> • 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 OCENIANIA Z EDUKACJI INFORMATYCZNEJ W KLASIE I

| OCENA | OPIS WYMAGAŃ |
|--------------------------------------|---|
| dopuszczający (dop) 2 | Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • 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: <ul style="list-style-type: none"> • 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: <ul style="list-style-type: none"> • 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: <ul style="list-style-type: none"> • 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: <ul style="list-style-type: none"> • 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 EDUKACJI INFORMATYCZNEJ W KLASIE II

| OCENA | OPIS WYMAGAŃ |
|--|--|
| dopuszczający (dop) 2 | Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • 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: <ul style="list-style-type: none"> • 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: <ul style="list-style-type: none"> • 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 pokazaniu nauczyciela. |

| | |
|---|---|
| bardzo dobry (bdb) 5 | Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • 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: <ul style="list-style-type: none"> • 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: <ul style="list-style-type: none"> • 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: <ul style="list-style-type: none"> • 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: <ul style="list-style-type: none"> • 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. |

| | |
|--|--|
| <p>bardzo dobry (bdb) 5</p> | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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, • posługuje się Kalkulatorem, • tworzy folder i zapisuje w nim prace. |
| <p>celujący (cel) 6</p> | <p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. |