

Przedmiotowe Zasady Oceniania - zajęcia komputerowe klasy II-III

1. *Przedmiotowe zasady oceniania – Zajęcia komputerowe w kl. II i III jest zgodny z:*
 - Wewnątrzszkolnym Systemem Oceniania Uczniów I Etapu Edukacyjnego klas II-III Szkoły Podstawowej w Płotach,
 - Podstawą programową MEN,
 - Programem edukacji wczesnoszkolnej „ Szkoła na miarę” wyd. Nowa Era.
2. *Metody sprawdzania wiadomości i umiejętności uczniów.*
 - wykonywanie ćwiczeń praktycznych podczas lekcji,
 - ustne sprawdzanie wiadomości i umiejętności uczniów aktywność podczas zajęć,
 - zadania domowe i zadania dodatkowe.

Wymagania, które powinien osiągnąć uczeń, aby uzyskać odpowiednią ilość punktów z przedmiotu ZAJĘCIA KOMPUTEROWE:

Wymagania na 6 punktów- wspaniale

- podczas pracy przy komputerze przestrzega ustalonych zasad
- doskonale radzi sobie z obsługa zestawu komputerowego
- doskonale radzi sobie z obsługa myszy i klawiatury
- bardzo lubi prezentować efekty swojej pracy
- ma oryginalne pomysły, lubi eksperymentować
- jest twórczy i zaangażowany w wykonywane przez siebie prace

Wymagania na 5 punktów

- sprawnie wykonuje czynności w programie komputerowych, używa wielu narzędzi i rozumie przeznaczenie poszczególnych opcji programu
- chętnie wypowiada się na różne tematy, ma bogaty zasób słów
- zadania na komputerze wykonuje pomysłowo i starannie
- prace plastyczne i dokumenty tekstowe wykonuje starannie
- troszczy się o porządek wokół siebie
- chętnie rozwiązuje dodatkowe zadania
- jest śmiały i chętnie wypowiada się na forum klasy
- rozwiązuje samodzielnie wskazane przez nauczyciela ćwiczenia
- jest dobrym obserwatorem, potrafi skoncentrować swoją uwagę na oglądanym filmie, prezentacji
- bardzo dobrze radzi sobie z doбором elementów graficznych do tematu pracy

Wymagania na 4 punkty

- poprawnie wykonuje polecenia nauczyciela
- rozumie polecenia wydawane przez nauczyciela
- rozumie treści przeczytanych tekstów i potrafi na ich podstawie wykonać ćwiczenie
- dobrze radzi sobie z nawigacją na płycie CD/DVD
- czytanie z ekranu nie sprawia mu kłopotów
- czytanie poleceń z podręcznika nie sprawia mu kłopotów
- radzi sobie z obsługą myszy i klawiatury
- polecenia w zabawach multimedialnych wykonuje poprawnie, ale za każdym razem potrzebuje wsparcia nauczyciela

Wymagania na 3 punkty

- słabo radzi sobie z samodzielną pracą przy komputerze
- prace plastyczne i edytowane teksty są niestaranne
- prace ucznia często nie są skończone, zawierają błędy, brak szczegółów i detali w rysunkach
- czasami zniechęca się, gdy coś mu się nie udaje
- ma trudności z posługiwaniem się myszą, klawiaturą, ale potrafi obsługiwać programy komputerowe

- z trudem radzi sobie z podstawowymi narzędziami programów
- czasami jest nieuważny i rozkojarzony, co ma wpływ na efekty pracy
- rzadko podejmuje trud rozwiązywania dodatkowych zadań na lekcji lub w domu
- zdarza mu się nie brać udziału w pogadankach, rozmowach, dyskusjach
- nie zawsze rozumie przeczytany tekst i nie zawsze potrafi samodzielnie wykonać

Wymagania na 2 punkty

- rzadko podejmuje trud rozwiązywania podstawowych zadań na lekcji lub w domu
- często jest nieuważny i rozkojarzony, co ma wpływ na efekty pracy
- łatwo zniechęca się, gdy coś mu się nie udaje
- ma trudności z posługiwaniem się myszą, klawiaturą i obsługiwaniem programów sprawia mu duże problemy
- niechętnie bierze udział w pogadankach, rozmowach, dyskusjach
- nie rozumie przeczytanych tekstów i nie potrafi samodzielnie wykonać poleceń
- braki w wiadomościach i umiejętnościach nie przekreślają możliwości uzyskania podstawowej wiedzy i umiejętności obsługi komputera w toku dalszej nauki

Wymagania na 2 punkty

- nie radzi sobie z samodzielną pracą przy komputerze
- prace plastyczne nigdy nie są skończone, brak szczegółów i detali
- nie radzi sobie z posługiwaniem się myszą, klawiaturą
- podczas pracy przy komputerze rozprasza siebie i innych
- nie potrafi się skoncentrować na wykonywanym zadaniu
- nie podejmuje trudu rozwiązywania dodatkowych zadań na lekcji lub w domu
- nie bierze udziału w pogadankach, rozmowach, dyskusjach
- nie ma wiadomości i umiejętności niezbędnych dla kontynuowania nauki na wyższym poziomie

KLASA II

W zakresie edukacji komputerowej, uczeń:

1. Umie obsługiwać komputer i oprogramowanie komputerowe:
 - posługuje się myszką i klawiaturą,
 - poprawnie nazywa główne elementy zestawu komputerowego,
 - tworzy pliki,
 - zna urządzenia pamięci zewnętrznej.
 - zna pojęcia: pulpit, ikona, skrót.
2. Posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania.
 - rozumie instrukcje gry.
 - korzysta z myszy i strzałek na klawiaturze
 - korzysta z opcji w programach.
3. Wyszukuje i korzysta z informacji:
 - przegląda wybrane przez nauczyciela strony internetowe(np. stronę swojej szkoły),
 - dostrzega elementy aktywne na stronie internetowej, nawiguje po stronach w określonym zakresie,
 - odtwarza animacje i prezentacje multimedialne.
5. Tworzy teksty i rysunki:
 - wpisuje za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania,
 - wykonuje rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki.
 - zna narzędzia Przybornika: Zaznacz, Wypełnij kolorem, Elipsa, Ołówek, Pędzel, Areograf, Wybierz kolor, Gumka, Linia, Krzywa, Tekst, Zaokrąglony prostokąt; Paleta kolorów: kolory podstawowe, kolory niestandardowe.
 - kopiuje, wkleja, wycina, pomniejsza i powiększa elementy rysunku.
 - rysuje za pomocą poznanych narzędzi.

- zna i stosuje klawiaturę i jej klawisze: litery i inne znaki, klawiatura numeryczna.
- sprawdza pisownię gramatyki.
- kopiuje i wklejania teksty za pomocą poleceń i skrótów klawiaturowych.
- pisze proste teksty.
- zapisuje utworzone dokumenty,

6. Korzysta z Programu Kalkulator

- zapoznaje się z programem z kalkulatorem.
- zna i stosuje podstawowe funkcje programu Kalkulator: +, -, *, /.

7. Zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, Internetu i multimediów:

- wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadwyręża kręgosłup, ogranicza kontakty społeczne,
- zna zasady obowiązujące w pracowni komputerowej i podczas pracy na komputerze.
- wie jak jest prawidłowa postawa ciała podczas pracy z komputerem.
- zna organizację stanowiska komputerowego
- ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu,
- zna pojęcia: Internet, strona www, przeglądarka, netykieta Internetu.
- Internet jako źródło informacji i sposób komunikacji międzyludzkiej.
- wpisuje wybrane adresy stron www w przeglądarce internetowej.
- stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera.

KLASA III

W zakresie edukacji komputerowej, uczeń:

1. Umie obsługiwać komputer:

- posługuje się myszą i klawiaturą,
- poprawnie nazywa główne elementy zestawu komputerowego;
- zna elementy okien poznanych programów, np. obszar roboczy, paski narzędzi, suwaki.
- tworzy pliki i foldery.

2. Posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania; korzysta z opcji w programach;

- czyta i rozumie instrukcje gry.
- korzysta z myszy i strzałek na klawiaturze
- korzysta z opcji w programach

3. Wyszukuje i korzysta z informacji:

- przegląda wybrane przez nauczyciela strony internetowe (np. stronę swojej szkoły),
- dostrzega elementy aktywne na stronie internetowej, nawiguje po stronach w określonym zakresie,
- odtwarza animacje i prezentacje multimedialne;

4. Tworzy teksty i rysunki:

- wpisuje za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania,
- wykonuje rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki, np. z gotowych figur;
- kopiuje, wkleja, wycina, pomniejsza, powiększa elementy rysunku.
- rysuje za pomocą poznanych narzędzi.
- drukuje prace,
- wpisuje za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania,
- zna i stosuje klawiaturę i jej klawisze: litery i inne znaki, klawiatura numeryczna,
- sprawdza pisownię gramatyki,
- kopiuje i wklejania teksty za pomocą poleceń i skrótów klawiaturowych.
- pisze proste teksty,
- wstawia obrazki ClipArt do tekstu.
- redaguje proste teksty.

- stosuje numerację i punktory .
 - zapisuje efekty swojej pracy.
5. Zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, Internetu i multimediów:
- wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadwyręża kręgosłup, ogranicza kontakty społeczne,
 - ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu, stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera, Internetu i multimediów
 - otwiera strony internetowe,
 - wyszukuje informacje na wskazanej stronie internetowej.
 - zna podstawowe wiadomości o prawie autorskim.
 - zapisuje źródła informacji,
 - zakłada darmowe konto pocztowe.

7. Obszary aktywności ucznia podlegające ocenie.

Umiejętności:

- rozwiązywanie problemów za pomocą komputera,
- posługiwanie się komputerem w przystosowanym dla ucznia środowisku sprzętowym,
- korzystanie z różnorodnych źródeł i sposobów zdobywania informacji oraz jej przedstawiania i wykorzystania,
- wykorzystanie komputerów do wzbogacania własnego uczenia się i poznania różnych dziedzin,
- łączenie umiejętności praktycznej z wiedzą teoretyczną,

Wiadomości:

- znajomość podstawowych metod pracy na komputerze,
- znajomość podstawowych pojęć z informatyki,
- wiedza w zakresie bezpieczeństwa i higieny podczas pracy na komputerze, i umiejętność jej praktycznego wykorzystania

Postawa:

- udział w zajęciach lekcyjnych (zaangażowanie, wysiłek wkładany w pracę podczas zajęć),
- przestrzeganie regulaminu pracowni komputerowej.

8. Pomiar osiągnięć uczniów odbywa się za pomocą następujących narzędzi:

- a) praca przy komputerze,
- b) uczestnictwo w zajęciach, aktywność na lekcji (na bieżąco),

9. Kryteria oceniania

- a. aktywność,
- b. systematyczność,
- c. praca w grupie,
- d. umiejętność współpracy,
- e. prezentacja pracy,
- f. samodzielność pracy,
- g. przygotowanie do lekcji.

10. Ocena opisowa za I semestr roku szkolnego

Ocena klasyfikacyjna śródroczna i roczna jest oceną opisową.

Klasa II

Zajęcia komputerowe:

- a. Korzystanie z urządzeń komputerowych na poziomie: bardzo dobrym, dobrym, słabym, z pomocą nauczyciela

- b. Wykorzystywanie edytorów graficznych do wykorzystywania rysunków na poziomie: bardzo dobrym, dobrym, słabym, z pomocą nauczyciela.
- c. Przepisywanie tekstów z zastosowaniem wymaganej formy na poziomie: bardzo dobrym, dobrym, słabym, z pomocą nauczyciela.

Klasa III

Zajęcia komputerowe:

- a. Korzystanie z urządzeń komputerowych na poziomie: bardzo dobrym, dobrym, słabym, z pomocą nauczyciela
- b. Wykorzystywanie edytorów graficznych do wykorzystywania rysunków na poziomie: bardzo dobrym, dobrym, słabym, z pomocą nauczyciela.
- c. Przepisywanie tekstów z zastosowaniem wymaganej formy na poziomie: bardzo dobrym, dobrym, słabym, z pomocą nauczyciela.
- d. Korzystanie i obsługa Internetu.

11. Propozycja oceny końcowej

- (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 opanował(a) zakres wiadomości i umiejętności z zajęć komputerowych.

opracowała : Ewa Filinowicz