

PSO- zajęcia informatyczne w klasach I-III S.P.

Zgodnie z wytycznymi nowej podstawy programowej zajęcia komputerowe należy prowadzić w korelacji z pozostałymi obszarami edukacji. W klasach I – III szkoły podstawowej komputer jest wykorzystywany jako urządzenie, które wzbogaca proces nauczania i uczenia się dziecka.

Uczniowie edukacji wczesnoszkolnej:

- poznają zasady obsługi komputera, zdobywają podstawową wiedzę na temat funkcjonowania niektórych programów,
- tworzą rysunki i prezentacje oraz piszą proste teksty,
- rozwijają zainteresowania i utrwalają wiadomości korzystając z edukacyjnych stron, bądź gier komputerowych, aplikacji mobilnych.

Podczas zajęć komputerowych uczniowie oceniani są zgodnie z założeniami (skala ocen – punktów: 6, 5, 4, 3, 2).

Punkty	OPIS WYMAGAŃ – Uczeń:
1	Uczeń nie jest oceniany negatywnie, nawet, jeśli wykona pracę nieprawidłowo. Uczeń jest mobilizowany i wzmacniany pozytywnie. Nauczyciel wyjaśnia wówczas popełniony błąd i naprowadza ucznia na poprawne rozwiązanie (udziela dodatkowych pytań pomocniczych, 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 nauczania zajęć komputerowych, na lekcji pracuje niesystematycznie, jego postępy są bardzo małe, 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. Stara się ukończyć 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. Przy dostarczeniu mu trudniejszych zadań, wykonuje je. Jest niemal zawsze aktywny na lekcjach, współpracuje w grupie i pomaga innym.

Ocenie podlegają przede wszystkim

- **ćwiczenia praktyczne przy komputerze.**

Ponadto na ocenę wpływają

wypowiedzi ustne ucznia, oraz postawa ucznia- przestrzeganie regulaminu pracowni, aktywność, zaangażowanie, systematyczność, praca w grupie, samodzielność, wytrwałość i przezwyciężanie trudności.

KRYTERIA WYSTAWIANIA OCEN Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH- edukacja informatyczna W KLASIE I

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, oraz 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: • sprawnie korzysta z programu graficznego Paint w trakcie rysowania rysunku, • dostrzega zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy, • 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 – edukacja informatyczna w KLASIE II

punkty	OPIS WYMAGAŃ – Uczeń:
2	• 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	• 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	• 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	• 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
6	• 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, • uczestniczy w konkursach szkolnych i pozaszkolnych

KRYTERIA WYSTAWIANIA OCEN Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH- edukacja informatyczna w KLASIE III

punkty	OPIS WYMAGAŃ – Uczeń:
2	• 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	• 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	• prawidłowo zachowuje się w pracowni komputerowej, • tworzy proste kompozycje w programie graficznym Paint, • pisze i formatuje tekst według wskazówek nauczyciela, wstawia Autokształty, Cliparty, • posługuje się sprawnie klawiaturą ,wyjaśnieniu kopiuje, wkleja tekst i rysunek, • tworzy, przy objaśnieniu nauczyciela, prostą prezentację w programie PowerPoint, • zna kalkulator, • tworzy folder i z pomocą zapisuje w nim prace.
5	• 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 • 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.
6	• 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