

# **PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA**

## ***INFORMATYKA*** ***ZAJĘCIA KOMPUTEROWE***

Szkoła podstawowa – I etap kształcenia: Klasy I-III

Informatyka i zajęcia komputerowe  
w Szkole Podstawowej w Bukowie  
realizowane są wg programu Danuty Kiałka  
*Informatyka Europejczyka*

Przedmiotowe zasady oceniania został skonstruowany w oparciu o:

- Wewnątrzszkolne Zasady Oceniania.
- Podstawę programową z informatyki i zajęć komputerowych.

Nauczyciele na początku każdego roku szkolnego informują uczniów oraz rodziców (prawnych opiekunów) o wymaganiach edukacyjnych oraz sposobie sprawdzania osiągnięć.

Ocena jest jawna.

Przy ustalaniu oceny brany jest pod uwagę wysiłek wkładany przez ucznia w wywiązywaniu się z obowiązków lekcyjnych oraz aktywność podczas lekcji.

### **Treści nauczania**

W zakresie informatyki i zajęć komputerowych wyróżniamy następujące obszary:

1. Obsługa komputera.
2. Posługiwanie się wybranymi programami i grami edukacyjnymi; rozwijając swoje zainteresowania; korzystanie z opcji w programach.
3. Wyszukiwanie i korzystanie z informacji.
4. Tworzenie tekstów i rysunków.
5. Znajomość zagrożeń wynikających z korzystania z komputera, internetu i multimedialnych.

### **Treści nauczania – klasa I szkoły podstawowej**

*Informatyka. Uczeń kończący klasę I:*

- 1) posługuje się komputerem w podstawowym zakresie: uruchamia program, korzystając z myszy i klawiatury;
- 2) wie, jak trzeba korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia;
- 3) stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera.

Treści nauczania – wymagania szczegółowe na koniec klasy III szkoły podstawowej

*Zajęcia komputerowe. Uczeń kończący klasę III:*

- 1) umie obsługiwać komputer:
  - a) posługuje się myszą i klawiaturą,
  - b) poprawnie nazywa główne elementy zestawu komputerowego;
- 2) posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania; korzysta z opcji w programach;
- 3) wyszukuje i korzysta z informacji:
  - a) przegląda wybrane przez nauczyciela strony internetowe (np. stronę swojej szkoły),
  - b) dostrzega elementy aktywne na stronie internetowej, nawiguje po stronach w określonym zakresie,
  - c) odtwarza animacje i prezentacje multimedialne;
- 4) tworzy teksty i rysunki:
  - a) wpisuje za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania,
  - b) wykonuje rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki, np. z gotowych figur;
- 5) zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, internetu i multimedialnych:

- a) wie, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadwęża kręgosłup, ogranicza kontakty społeczne,
- b) ma świadomość niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu,
- c) stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera, internetu i multimediiów.

## **Klasa I**

### Obszar 1. Obsługa komputera

Uczeń:

— posługuje się komputerem w podstawowym zakresie: uruchamia program, korzystając z myszy i klawiatury;

— uruchamia płyty CD;

### Obszar 2. Posługiwanie się wybranymi programami i grami edukacyjnymi; rozwijając swoje zainteresowania; korzystanie z opcji w programach.

Uczeń:

— korzysta z różnych programów edukacyjnych zależnie od potrzeb i swoich możliwości.

### Obszar 3. Wyszukiwanie i korzystanie z informacji.

Uczeń:

— ogląda grafiki i animacje za pomocą programów dostępnych w pracowni;

— przegląda wybrane przez nauczyciela strony internetowe;

— nawiguje po stronach w określonym zakresie.

### Obszar 4. Tworzenie tekstów i rysunków.

Uczeń:

— pisze bardzo proste teksty za pomocą programu do edycji tekstu,

— obsługuje bardzo proste programy graficzne,

— wykonuje bardzo proste rysunki.

### Obszar 5. Znajomość zagrożeń wynikających z korzystania z komputera, internetu i multimediiów.

Uczeń:

— korzysta z komputera tak, aby nie narażać własnego zdrowia;

— stosuje się do ograniczeń korzystania z komputera;

— poznaje niebezpieczeństwa korzystania z internetu.

## **Klasa II**

### Obszar 1. Obsługa komputera

Powtarzamy, pogłębiaamy, rozszerzamy posiadane umiejętności. Uczeń:

— posługuje się komputerem w podstawowym zakresie: uruchamia program, korzysta z myszy i klawiatury;

— uruchamia płyty CD;

Budujemy nowe umiejętności i wiedzę. Uczeń:

— nazywa główne elementy zestawu komputerowego;

— odtwarza animacje i prezentacje multimedialne;

### Obszar 2. Posługiwanie się wybranymi programami i grami edukacyjnymi; rozwijając swoje zainteresowania; korzystanie z opcji w programach.

Powtarzamy, pogłębiaamy, rozszerzamy posiadane umiejętności. Uczeń:

— korzysta z różnych programów edukacyjnych i gier edukacyjnych zależnie od potrzeb i swoich możliwości.

Budujemy nowe umiejętności i wiedzę. Uczeń:

— korzysta z opcji w programach.

#### Obszar 3. Wyszukiwanie i korzystanie z informacji.

Powtarzamy, pogłębiaamy, rozszerzamy posiadane umiejętności. Uczeń:

— ogląda grafiki i animacje za pomocą programów dostępnych w pracowni;

— przegląda wybrane przez nauczyciela strony internetowych;

— nawiguje po stronach w określonym zakresie.

Budujemy nowe umiejętności i wiedzę. Uczeń:

— przegląda internet w celu poszukiwania określonej informacji wskazanej przez nauczyciela, korzysta z przeglądarki internetowej;

— dostrzega elementy aktywne na stronie internetowej,

— nawiguje po stronach w określonym zakresie;

#### Obszar 4. Tworzenie tekstów i rysunków.

Powtarzamy, pogłębiaamy, rozszerzamy posiadane umiejętności. Uczeń:

— pisze bardzo proste teksty za pomocą programu do edycji tekstu,

— obsługuje bardzo proste programy graficzne.

Budujemy nowe umiejętności i wiedzę. Uczeń:

— wpisuje za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania,

— wykonuje rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki, np. z gotowych elementów,

— edytuje, pisze i formatuje krótki tekst,

— wstawia grafiki do tekstu, formatuje obiekty graficzne.

#### Obszar 5. Znajomość zagrożeń wynikających z korzystania z komputera, internetu i multimedialnych.

Powtarzamy, pogłębiaamy, rozszerzamy. Uczeń:

— korzysta z komputera tak, aby nie narażać własnego zdrowia;

— stosuje się do ograniczeń korzystania z komputera;

— poznaje niebezpieczeństwa korzystania z internetu.

Budujemy nowe umiejętności i wiedzę. Uczeń:

— poznaje niebezpieczeństwa korzystania z komputera, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadwęża kręgosłup.

### **Klasa III**

#### Obszar 1. Obsługa komputera

Powtarzamy, pogłębiaamy, rozszerzamy posiadane umiejętności. Uczeń:

— posługuje się komputerem w podstawowym zakresie: uruchamia program, korzysta z myszy i klawiatury;

— uruchamia płyty CD;

— nazywa główne elementy zestawu komputerowego;

— odtwarza animacje i prezentacje multimedialne;

Budujemy nowe umiejętności i wiedzę. Uczeń:

— prezentuje prace na tablicy multimedialnej lub za pomocą projektora.

#### Obszar 2. Posługiwanie się wybranymi programami i grami edukacyjnymi; rozwijając swoje zainteresowania; korzystanie z opcji w programach.

Powtarzamy, pogłębiaamy, rozszerzamy posiadane umiejętności. Uczeń:

- korzysta z różnych programów edukacyjnych i gier edukacyjnych zależnie od potrzeb i swoich możliwości,
- korzysta z opcji w programach.

### Obszar 3. Wyszukiwanie i korzystanie z informacji.

Powtarzamy, pogłębiaamy, rozszerzamy posiadane umiejętności. Uczeń:

- ogląda grafiki i animacje za pomocą programów dostępnych w pracowni;
- przegląda wybrane przez nauczyciela strony internetowe (na przykład stronę swojej szkoły),
- przegląda internet w celu poszukiwania określonej informacji wskazanej przez nauczyciela, korzysta z przeglądarki i wyszukiwarki internetowej;
- dostrzega elementy aktywne na stronie internetowej,
- nawiguje po stronach w określonym zakresie;

Budujemy nowe umiejętności i wiedzę. Uczeń:

- odtwarza animacje i prezentacje multimedialne,
- wykorzystuje narzędzia dostępne na stronach internetowych do poszerzania wiedzy na wybrane tematy oraz swoich zainteresowań.

### Obszar 4. Tworzenie tekstów i rysunków.

Powtarzamy, pogłębiaamy, rozszerzamy posiadane umiejętności. Uczeń:

- pisze bardzo proste teksty za pomocą programu do edycji tekstu,
- obsługuje bardzo proste programy graficzne,
- wpisuje za pomocą klawiatury litery, cyfry i inne znaki, wyrazy i zdania,
- wykonuje rysunki za pomocą wybranego edytora grafiki, np. z gotowych elementów,
- edytuje, pisze i formatuje krótki tekst,
- wstawia grafiki do tekstu, formatuje obiekty graficzne.

Budujemy nowe umiejętności i wiedzę. Uczeń:

- tworzy krótkie dokumenty tekstowe według opisu lub zgodnie z założeniami podanymi przez nauczyciela,
- tworzy pliki graficzne według opisu lub zgodnie z założeniami podanymi przez nauczyciela,

### Obszar 5. Znajomość zagrożeń wynikających z korzystania z komputera, internetu i multimedialnych.

Powtarzamy, pogłębiaamy, rozszerzamy. Uczeń:

- korzysta z komputera tak, aby nie narażać własnego zdrowia;
- stosuje się do ograniczeń korzystania z komputera, internetu i multimedialnych,
- zdobywa wiedzę na temat niebezpieczeństw korzystania z komputera, że praca przy komputerze męczy wzrok, nadwęża kręgosłup.

Budujemy nowe umiejętności i wiedzę. Uczeń:

- zdobywa wiedzę na temat niebezpieczeństw wynikających z anonimowości kontaktów i podawania swojego adresu,
- zdobywa wiedzę na temat wpływu długotrwałej pracy z komputerem na ograniczenie kontaktów społecznych.

## **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.

**Pomiar osiągnięć uczniów odbywa się za pomocą następujących narzędzi:**

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

**Kryteria oceniania w klasach I-III szkoły podstawowej z informatyki i zajęć komputerowych.**

W klasach I-III bieżące oceny ustala się wg sześciostopniowej skali punktowej:

6-celujący

5-bardzo dobry

4-dobry

3-dostateczny

2-dopuszczający

1-niedostateczny

Ocenę celującą (6) otrzymuje uczeń, który:

- opanował pełen zakres wiedzy i umiejętności określony podstawą programową z zajęć komputerowych w danej klasie,
- umie samodzielnie zdobywać wiedzę z różnych mediów (np. Internet, edukacyjne programy multimedialne),
- wykazuje inicjatywę rozwiązywania konkretnych problemów w czasie lekcji i pracy pozalekcyjnej,
- biegle i poprawnie posługuje się terminologią informatyczną,
- biegle i bezpiecznie obsługuje komputer,
- biegle pracuje w kilku aplikacjach jednocześnie,

Ocenę bardzo dobrą (5) otrzymuje uczeń, który:

- opanował pełen zakres wiedzy i umiejętności określony podstawą programową z zajęć komputerowych w danej klasie,
- sprawnie posługuje się komputerem i zdobytymi wiadomościami,
- samodzielnie rozwiązuje problemy teoretyczne i praktyczne,

- biegle i poprawnie posługuje się terminologią informatyczną,
- biegle i bezpiecznie obsługuje komputer,
- biegle pracuje w kilku aplikacjach jednocześnie,

Ocenę dobrą (4) otrzymuje uczeń, który:

- dobrze opanował umiejętności i wiedzę z zakresu materiału programowego,
- poprawnie posługuje się terminologią informatyczną,
- poprawnie i bezpiecznie obsługuje komputer,
- z pomocą nauczyciela rozwiązuje problemy wynikające w trakcie wykonywania zadań programowych,
- pracuje w kilku aplikacjach jednocześnie,

Ocenę dostateczną (3) otrzymuje uczeń, który:

- w sposób zadowalający opanował umiejętności i wiedzę z zakresu materiału programowego,
- zna podstawową terminologię informatyczną, ale ma trudności z jej zastosowaniem,
- poprawnie i bezpiecznie obsługuje komputer,
- nie potrafi rozwiązać samodzielnie problemów wynikających w trakcie wykonywania zadań programowych,
- poprawnie pracuje tylko w jednej aplikacji jednocześnie,

Ocenę dopuszczającą (2) otrzymuje uczeń, który:

- częściowo opanował umiejętności i wiedzę z zakresu materiału programowego,
- częściowo zna terminologię informatyczną, ale nie potrafi jej zastosować,
- bezpiecznie obsługuje komputer,
- zadaną pracę wykonuje z pomocą nauczyciela,
- ma problemy przy pracy w najprostszych aplikacjach,
- poprawnie uruchamia komputer i zamyka system,
- poprawnie uruchamia i zamyka proste aplikacje,

Ocenę niedostateczną (1) otrzymuje uczeń, który:

- nie opanował umiejętności i wiedzy z zakresu materiału programowego,
- nie zna terminologii informatycznej,
- nie potrafi bezpiecznie obsługiwać komputera,
- nie potrafi wykonać pracy nawet z pomocą nauczyciela,
- nie potrafi poprawnie uruchomić komputera i zamknąć systemu.