ZASADY OCENIANIA Z ZAJĘĆ

INFORMATYCZNYCH / KOMPUTEROWYCH W KLASACH I - III

 W ROKU SZKOLNYM 2018/19

1. Przedmiotowy system oceniania został skonstruowany w oparciu o:

* Wewnątrzszkolne Ocenianie.
* Podstawę programową przedmiotu
1. Nauczyciel na początku każdego roku szkolnego informuje uczniów o wymaganiach edukacyjnych oraz sposobie sprawdzania osiągnięć.
2. Ocena jest jawna.
3. Przy ustalaniu oceny brany jest pod uwagę wysiłek wkładany przez ucznia w wywiązywaniu się z obowiązków lekcyjnych oraz aktywność podczas lekcji.
4. Cele edukacyjne:

Głównym celem tego programu jest opanowanie umiejętności posługiwania się w podstawowym zakresie komputerem i oprogramowaniem komputerowym. Ogólny cel kształcenia wyznacza cele operacyjne, takie jak:

* + - poznanie podstawowych zasad bezpiecznej pracy z komputerem,

 – kształcenie umiejętności posługiwania się komputerem oraz oprogramowaniem – opracowywanie za pomocą komputera prostych tekstów i rysunków,

* + - wykorzystanie komputera do nauki, zabawy i rozwijania zainteresowań.
1. Zagadnienia programowe oraz treści do realizacji w klasach I –III:

Klasa I

**Bezpieczeństwo i higiena pracy z komputerem**

* + Regulamin pracowni komputerowej.
	+ Zasady bezpieczeństwa podczas pracy z komputerem.
	+ Prawidłowa postawa ciała podczas pracy z komputerem.

**Obsługa komputera i oprogramowania komputerowego** • Elementy zestawu komputerowego.

* + Obsługa myszy komputerowej.
	+ Uruchamianie i wyłączanie komputera.
	+ Otwieranie i zamykanie programów.
	+ Praca w oknach systemu *Windows*.
	+ Zapisywanie i odtwarzanie wyników pracy.
	+ **Obsługa gier edukacyjnych**
	+ Uruchamianie gry komputerowej.
	+ Instrukcja gry.
	+ Klawisze funkcyjne i mysz.
	+ **Edytor graficzny *Paint***
	+ Podstawowe narzędzia Przybornika: *Zaznacz, Wypełnij kolorem, Elipsa, Ołówek,*

*Pędzel, Aerograf, Wybierz kolor, Gumka, Linia, Krzywa, Tekst; Paleta kolorów: kolory podstawowe, kolory niestandardowe.*

* + Kopiowanie i wklejanie elementów rysunku.
	+ Rysowanie z zastosowaniem wybranych narzędzi edytora graficznego.
	+ Opcja programu: *Edycja – Cofnij.*
	+ **Edytor tekstu *Word***
	+ Klawiatura: *litery, litery ze znakami diakrytycznymi (np. ą, ż, ź), Spacja, Enter, Caps Lock, Shift.*
	+ Znaki interpunkcyjne na klawiaturze.
	+ Przepisywanie prostych tekstów.
	+ Kolory, kroje i rozmiary czcionek.

Klasa II

**Bezpieczeństwo i higiena pracy z komputerem**

* + Prawidłowa postawa ciała podczas pracy z komputerem.
	+ Organizacja stanowiska komputerowego.
	+ Zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, multimediów i *Internetu*. **Obsługa komputera i oprogramowania komputerowego** • Tworzenie folderów.
	+ Urządzenia pamięci zewnętrznej.
	+ Pojęcia: *Pulpit, ikona, skrót.*
	+ Przechowywanie prac.
	+ **Komputerowe gry edukacyjne**
	+ Instrukcja gry.
	+ Korzystanie z myszy i strzałek na klawiaturze.
	+ **Edytor graficzny *Paint***
	+ Narzędzia Przybornika: *Zaznacz, Wypełnij kolorem, Elipsa, Ołówek, Pędzel, Areograf, Wybierz kolor, Gumka, Linia, Krzywa, Tekst, Zaokrąglony prostokąt; Paleta kolorów: kolory podstawowe, kolory niestandardowe.*
	+ Kopiowanie, wklejanie, wycinanie, pomniejszanie i powiększanie elementów rysunku.
	+ Rysowanie za pomocą poznanych narzędzi.
	+ **Edytor tekstu *Word***
	+ Klawiatura i jej klawisze: *litery i inne znaki, klawiatura numeryczna.*
	+ Sprawdzanie pisowni i gramatyki.
	+ Kopiowanie i wklejanie tekstu za pomocą poleceń i skrótów klawiaturowych.
	+ Pisanie prostych tekstów.
	+ Zapisywanie utworzonych dokumentów i dopisywanie do nich zmian.

**Program *Kalkulator***

* + Zapoznanie z kalkulatorem.
	+ Podstawowe funkcje programu *Kalkulator: +, -, \*, /.*

***Internet***

* + Pojęcia: *Internet, strona www, przeglądarka.*
	+ Netykieta *Internetu.*

*Internet* jako źrodło informacji i sposób komunikacji międzyludzkiej.

* + Przeglądarka internetowa.
	+ Wpisywanie adresów stron *www* w przeglądarce internetowej.

Klasa III

**Bezpieczeństwo i higiena pracy z komputerem**

* + Zagrożenia zdrowotne i społeczne związane z pracą przy komputerze.
	+ Zasady obowiązujące w pracowni komputerowej i podczas pracy na komputerze.
	+ Zasady obowiązujące w *Internecie*.
	+ Zagrożenia wynikające z korzystania z *Internetu*.

**Obsługa komputera i oprogramowania komputerowego**

* + Elementy okien poznanych programów, np. *obszar roboczy, paski narzędzi*

**Edytor graficzny *Paint***

* + Kopiowanie, wklejanie, wycinanie, pomniejszanie i powiększanie elementów rysunku.
	+ Rysowanie za pomocą poznanych narzędzi.
	+ Drukowanie prac.

**Edytor tekstu *Word***

* + Sprawdzanie pisowni i gramatyki.
	+ Wstawianie obrazków *ClipArt* do teksu.
	+ Redagowanie prostych tekstów.
	+ Stosowanie numeracji i punktorów.
	+ Zapisywanie i odtwarzanie efektów pracy.
	+ ***Internet***
	+ Netykieta w Internecie.
	+ Otwieranie stron internetowych.
	+ Wyszukiwanie informacji na wskazanej stronie internetowej.
	+ Podstawowe wiadomości o prawie autorskim.
	+ Zapisywanie źrodła informacji.
	+ Założenie darmowego konta pocztowego.
	+ **Program *PowerPoint***
	+ Poznanie pojęć: *program multimedialny, slajd, animacja.*
	+ Przeglądanie prezentacji multimedialnych: *uruchomienie prezentacji, pokaz slajdów, animacja.*
	+ Przygotowanie prezentacji multimedialnej (podstawowe opcje programu).
1. 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),**
* udział w życiu szkoły (przygotowywanie prezentacji, gazetek itp.), - przestrzeganie regulaminu pracowni komputerowej.
1. Pomiar osiągnięć uczniów odbywa się za pomocą następujących narzędzi:

a) praca przy komputerze,

b) uczestnictwo w zajęciach, aktywność na lekcji (na bieżąco),

c) sprawdzian umiejętności pracy przy komputerze,

d) praca klasowa,

e) kartkówki.

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

6-celujący

5-bardzo dobry

4-dobry

3-dostateczny

2-dopuszczajacy

1-niedopuszczajacy

**Ocenę celującą (6)** otrzymuje uczeń, który:

* + opanował pełen zakres wiedzy i umiejętności określony podstawą programową z informatyki 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 informatyki 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.
	+ **nie przestrzega zasad bezpieczeństwa w trakcie pracy z komputerem**

Ocena śródroczna i roczna w klasach I-III jest ocena opisową.