

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z INFORMATYKI W KLASIE II

Zgodnie z wytycznymi nowej podstawy programowej zajęcia komputerowe 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,
- rozwijają zainteresowania i utrwalają wiadomości korzystając z edukacyjnych gier komputerowych (programy edukacyjne na płytach i w sieci).

Ocenie podlegają:

- ćwiczenia praktyczne przy komputerze,
- ćwiczenia wykonywane w podręczniku i zeszytach ćwiczeń,
- wypowiedzi ustne ucznia,
 - postawa ucznia (przestrzeganie regulaminu pracowni, aktywność, zaangażowanie, systematyczność, praca w grupie, samodzielność, wytrwałość i przezwyciężanie trudności).

Uczeń może otrzymać ocenę niedostateczną (1), 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).

OCENA	OPIS WYMAGAŃ
dopuszczający 2	Uczeń: <ul style="list-style-type: none">• potrafi wykonywać na komputerze proste zadania;• opanował umiejętności zawarte w programie nauczania zajęć komputerowych;• 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;• 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 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 zajęć komputerowych;

	<ul style="list-style-type: none"> • na lekcjach stara się pracować systematycznie, wykazuje postępy; • w większości przypadków kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia; • 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 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 zajęć komputerowych; • na lekcjach pracuje systematycznie i wykazuje postępy; • prawie zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je niemal bezbłędnie; • 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.
bardzo dobry 5	Uczeń: <ul style="list-style-type: none"> • 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; • 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 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; • 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.
-----------------------------	---

Propozycja oceny (zapis na świadectwie)

- 6 - celujący** – Z informatyki posiada wiadomości powyżej wymagań programowych.
- 5 - bardzo dobry** – Z informatyki uczeń doskonale opanował wymagania programowe.
- 4 - dobry** – Z informatyki uczeń opanował wymagania programowe.
- 3 - dostateczny** – Z informatyki uczeń opanował podstawowe umiejętności.
- 2 - dopuszczający** – Z informatyki uczeń opanował minimum podstawy programowej.
- 1 - niedostateczny** – Z informatyki uczeń nie opanował podstawy programowej.