

## WYMAGANIA EDUKACYJNE Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH

### KLASY I – III

Podczas zajęć komputerowych uczniowie oceniani są zgodnie z założeniami Statutu Szkoły (skala punktowa 6, 5, 4, 3, 2,1).

PUNKTY	OPIS WYMAGAŃ
<b>1</b>	<p>Uczeń nie jest oceniany negatywnie, nawet, 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, uczeń może poprawić pracę).</p>
<b>2</b>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi wykonywać na komputerze proste zadania,</li> <li>• opanował umiejętności zawarte w programie nauczania zajęć komputerowych,</li> <li>• na lekcji pracuje niesystematycznie, jego postępy są zmienne, nie kończy zadania</li> <li>• 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.</li> </ul>
<b>3</b>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• potrafi wykonywać na komputerze proste zadania, czasami przy pomocy nauczyciela,</li> <li>• opanował wiadomości i umiejętności na poziomie nieprzekraczającym wymagań zawartych w programie nauczania zajęć komputerowych,</li> <li>• na lekcjach stara się pracować systematycznie, wykazuje postępy,</li> <li>• w większości przypadków kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia.</li> </ul>
<b>4</b>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie wykonuje na komputerze nie tylko proste zadania,</li> <li>• opanował większość wiadomości i umiejętności zawartych w programie nauczania zajęć komputerowych,</li> <li>• na lekcjach pracuje systematycznie i wykazuje postępy,</li> <li>• prawie zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je niemal bezbłędnie.</li> </ul>

<b>5</b>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie wykonuje wszystkie zadania na lekcji,</li> <li>• opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie nauczania zajęć komputerowych,</li> <li>• na lekcji jest aktywny, pracuje systematycznie, potrafi pomagać innym w pracy,</li> <li>• zawsze kończy wykonywane na lekcji ćwiczenia i wykonuje je bezbłędnie.</li> </ul>
<b>6</b>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• samodzielnie wykonuje wszystkie zadania na lekcji, zadania dodatkowe,</li> <li>• ma wiadomości i umiejętności wykraczają poza te, które zawarte są w programie nauczania zajęć komputerowych,</li> <li>• wykonuje bezbłędnie ćwiczenia na lekcji, należy dostarczać mu trudniejszych zadań, □ jest aktywny na lekcjach i pomaga innym.</li> </ul>

#### Ocenie podlegają

- ćwiczenia praktyczne przy komputerze,
- ćwiczenia wykonywane w Multibuku
- ćwiczenia w programach do programowania (Baltie, Scratch)
- wypowiedzi ustne ucznia,
- postawa ucznia (przestrzeganie regulaminu pracowni, aktywność, zaangażowanie, systematyczność, praca w grupie, samodzielność, wytrwałość i przezwyciężanie trudności).

#### KRYTERIA OCEN Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH W KLASIE I

PUNKTY	OPIS WYMAGAŃ
<b>2</b>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela</li> <li>• nie zawsze pamięta o zasadach pracy obowiązujących w szkolnej pracowni komputerowej,</li> <li>• ma trudności z uruchamianiem komputera,</li> <li>• potrzebuje pomocy nauczyciela, aby wykonać operacje za pomocą myszy,</li> <li>• z pomocą nauczyciela próbuje wykonać prosty rysunek na zadany temat, nie kończy pracy.</li> </ul>
<b>3</b>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• zna niektóre zasady bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze,</li> <li>• potrzebuje pomocy nauczyciela, aby uruchomić wybrany program,</li> <li>• zna niektóre elementy zestawu komputerowego,</li> <li>• z pomocą nauczyciela korzysta z edytora graficznego i tekstowego,</li> <li>• ma trudności z zapisywaniem wyrazów, zdań.</li> </ul>
<b>4</b>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wie, że zbyt długa praca przy komputerze szkodzi zdrowiu,</li> <li>• prawidłowo uruchamia zestaw i program komputerowy,</li> <li>• zna poznane narzędzia programu graficznego Paint i korzysta z nich do tworzenia rysunku,</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• po pokazie nauczyciela korzysta z klawiatury w celu napisania wyrazów, w zapisie robi pojedyncze błędy.</li> </ul>
5	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pamięta o zasadach obowiązujących w pracowni komputerowej,</li> <li>• 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,</li> <li>• zna przyciski przybornika programu graficznego Paint i potrafi wykorzystać je do tworzenia rysunku,</li> <li>• posługuje się poznanymi klawiszami na klawiaturze,</li> <li>• pisze zdanie w edytorze graficznym Paint i tekstowym Word.</li> </ul>
6	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• dostrzega zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy z komputerem,</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• sprawnie korzysta z programu graficznego Paint w trakcie rysowania rysunku,</li> <li>• potrafi napisać krótki tekst (Paint, Word), formatuje go,</li> <li>• samodzielnie korzysta z poznanych klawiszy na klawiaturze,</li> <li>• uruchamia poznane programy (również z paska Menu).</li> </ul>

#### KRYTERIA OCEN Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH W KLASIE II

PUNKTY	OPIS WYMAGAŃ
2	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela,</li> <li>• sporadycznie potrzebuje pomocy nauczyciela podczas korzystania z myszy i klawiatury,</li> <li>• z pomocą nauczyciela próbuje wykonać prosty rysunek na zadany temat w programie graficznym Paint, nie kończy pracy,</li> <li>• ma duże trudności w posługiwaniu się klawiaturą.</li> <li>• Nie wie na czym polega kodowanie</li> </ul>

3	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pamięta niektóre zasady obowiązujące w pracowni komputerowej, wymaga nadzoru nauczyciela,</li> <li>• potrzebuje pomocy, aby uruchomić wybrany program (również multimedialny),</li> <li>• zna niektóre elementy zestawu komputerowego,</li> <li>• z pomocą nauczyciela otwiera pole tekstowe programu graficznego Paint i umieszcza w nim kilka wyrazów,</li> <li>• ma trudności z zapisywaniem zmian wprowadzonych w rysunku, w edytorze tekstowym pracuje z pomocą nauczyciela,</li> <li>• ma trudności w posługiwaniu się klawiaturą do napisania krótkiego tekstu.</li> <li>• wykonuje proste kodowanie,</li> </ul>
4	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pamięta o zasadach obowiązujących w pracowni komputerowej,</li> <li>• wie, że długa praca przy komputerze szkodzi zdrowiu,</li> <li>• samodzielnie uruchamia zestaw komputerowy i program komputerowy,</li> <li>• posługuje się przyciskami programu graficznego Paint i potrafi wykorzystać je do tworzenia rysunku,</li> <li>• zna i wykorzystuje podczas pracy jeden z poznanych sposobów kopiowania i wklejania,</li> <li>• pisze i formatuje tekst po wyjaśnieniu i pokazaniu nauczyciela.</li> <li>• Wykonuje podstawowe kodowanie obrazków</li> </ul>
5	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej,</li> <li>• sprawnie wykonuje operacje za pomocą myszy i klawiatury</li> <li>• prawidłowo uruchamia i obsługuje programy multimedialne,</li> <li>• samodzielnie tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie Paint,</li> <li>• zna i wykorzystuje różne sposoby kopiowania i wklejania rysunku i tekstu,</li> <li>• samodzielnie pisze i formatuje tekst według podanych wskazówek,</li> <li>• zapisuje zmiany wprowadzone w rysunku korzystając z polecenia Zapisz w menu Plik.</li> <li>• Wykonuje kodowanie o wyższym stopniu trudności</li> </ul>
6	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 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, potrafi kodować trudne obrazki</li> <li>• bierze udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy.</li> </ul>

## KRYTERIA OCEN Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH W KLASIE III

PUNKTY	OPIS WYMAGAŃ
2	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela,</li> <li>• uruchamia zestaw komputerowy korzystając ze wskazówek nauczyciela,</li> <li>• potrzebuje mobilizacji do zakończenia pracy graficznej i tekstowej, nie zapisuje tekstu, myli przyciski na klawiaturze.</li> <li>• nie wie na czym polega proste programowanie</li> </ul>
3	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pamięta niektóre zasady obowiązujące w pracowni komputerowej, wymaga nadzoru nauczyciela,</li> <li>• uruchamia programy multimedialne kierując się wskazówkami nauczyciela, tworzy schematyczne rysunki w programie graficznym Paint,</li> <li>• z pomocą nauczyciela zaznacza i przesuwa wybrane elementy rysunku,</li> <li>• z trudnością zapisuje tekst, myli przyciski na klawiaturze,</li> <li>• kopiuje, wkleja tekst i rysunek według wskazówek nauczyciela.</li> <li>• wykonuje proste programowanie,</li> </ul>
4	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• prawidłowo zachowuje się w pracowni komputerowej,</li> <li>• tworzy proste kompozycje w programie graficznym Paint,</li> <li>• pisze i formatuje tekst według wskazówek nauczyciela,</li> <li>• po wyjaśnieniu kopiuje, wkleja tekst i rysunek,</li> <li>• posługuje się klawiaturą,</li> <li>• tworzy, przy objaśnieniu nauczyciela, prostą prezentację w programie PowerPoint,</li> <li>• zna kalkulator,</li> <li>• tworzy folder i z pomocą zapisuje w nim prace.</li> <li>• potrafi programować w programie (Baltie lub Scratch)</li> </ul>
5	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej,</li> <li>• dostrzega zagrożenie wynikające z korzystania z Sieci i multimediiów,</li> <li>• samodzielnie odtwarza animacje i prezentacje multimedialne,</li> <li>• tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie graficznym Paint,</li> <li>• samodzielnie zaznacza, przesuwa, przerzuca w pionie i w poziomie wybrane elementy w kompozycji,</li> <li>• pisze i formatuje tekst według podanych wskazówek, wstawia Autokształty, Cliparty,</li> <li>• zna i wykorzystuje różne sposoby kopiowania i wklejania tekstu i rysunku,</li> <li>• zna i prawidłowo posługuje się klawiaturą,</li> <li>• tworzy prezentację w programie PowerPoint,</li> <li>• posługuje się Kalkulatorem,</li> <li>• tworzy folder i zapisuje w nim prace.</li> <li>• potrafi programować w programie (Baltie lub Scratch) na wyższym poziomie</li> </ul>

<b>6</b>	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• sprawnie przegląda i przyswaja nowe informacje zawarte na wybranych stronach internetowych do pogłębiania wiedzy z różnych dyscyplin,</li><li>• świadomie wykorzystuje gry i zabawy edukacyjne zawarte na stronach WWW do utrwalenia, pogłębiania i zdobywania wiedzy,</li><li>• sprawnie posługuje się programem Logomocja,</li><li>• bierze udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy.</li><li>• programuje własne sceny (o wysokim poziomie trudności) w programie Baltie lub Scratch</li></ul>
----------	--