

ZASADY OCENIANIA Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH

w Zespole Szkolno – Przedszkolnym w Białej Niżnej

KLASY I – III

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).

KRYTERIA WYSTAWIANIA OCEN Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH W KLASIE I

OCENA OPIS WYMAGAŃ

dopuszczający

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.

dostateczny

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.

dobry

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.

bardzo dobry

Uczeń:

- pamięta o zasadach obowiązujących w pracowni komputerowej,
- 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.

celujący

Uczeń:

- dostrzega zagrożenia wynikające z nieprzestrzegania zasad bezpiecznej pracy z komputerem,
- sprawnie korzysta z programu graficznego Paint w trakcie rysowania rysunku,
- 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 W KLASIE II

OCENA OPIS WYMAGAŃ

dopuszczający

Uczeń:

- 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

Uczeń:

- 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

Uczeń:

- 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

Uczeń:

- 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

Uczeń:

- 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.

KRYTERIA WYSTAWIANIA OCEN Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH W KLASIE III

OCENA OPIS WYMAGAŃ

dopuszczający

Uczeń:

- 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.

dostateczny

Uczeń:

- 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.

dobry

Uczeń:

- prawidłowo zachowuje się w pracowni komputerowej,
- tworzy proste kompozycje w programie graficznym Paint,
- pisze i formatuje tekst według wskazówek nauczyciela, wstawia niektóre Autokształty, Cliparty,
- po wyjaśnieniu kopiuje, wkleja tekst i rysunek,
- posługuje się klawiaturą,
- tworzy, przy objaśnieniu nauczyciela, prostą prezentację w programie PowerPoint,

- zna kalkulator,
- tworzy folder i z pomocą zapisuje w nim prace.

bardzo dobry

Uczeń:

- 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 w kompozycji,
- 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.

celujący

Uczeń:

- 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,
- sprawnie posługuje się programem Logomocja,
- bierze udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy.

Ocena opisowa za I semestr roku szkolnego – Zajęcia komputerowe