

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH W KLASACH I-III SZKOŁY PODSTAWOWEJ

1. Nauczyciele na początku każdego roku szkolnego informują uczniów oraz rodziców (prawnych opiekunów) 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.
5. Zagadnienia programowe oraz treści do realizacji w klasach I -III:

Zagadnienia programowe oraz treści do realizacji uwzględniają podstawę programową. Treści należy dostosować do wiedzy i umiejętności dzieci. Edukacja powinna odbywać się przez wykorzystanie elementów zabawy, gdyż stanowi to jeden z najważniejszych argumentów dla zastosowania komputera w pracy z małym dzieckiem.

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 skrotów 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 źródło 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, suwaki*.

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 tekstu.
- Redagowanie prostych tekstów.
- Stosowanie numeracji i punktów.
- Zapisywanie i odtwarzanie efektów pracy.

Internet

- Netykieta w *Internecie*.
- Otwieranie stron internetowych.
- Wyszukiwanie informacji na wskazanej stronie internetowej.
- Podstawowe wiadomości o prawie autorskim.
- Zapisywanie źródła 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).

Programowanie wizualne z wykorzystaniem edytora *Scratch*

- Poznanie pojęć: programowanie, algorytm, skrypt.
- Poznanie zastosowania edytora *Scratch*.
- Odtwarzanie efektów końcowych przykładowych skryptów.
- Korzystanie z edytora w trybie online i w trybie offline.
- Poznanie elementów budowy okna edytora *Scratch*.
- Programowanie wizualne w edytorze *Scratch* według podanej instrukcji.

Oczekiwane efekty

Klasa I

Uczeń:

- siedzi w prawidłowy sposób przy komputerze,
- wie, jak trzeba korzystać z komputera, żeby nie narażać własnego zdrowia,
- stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera,
- zna nazwy elementów zestawu komputerowego i potrafi je wskazać,
- posługuje się komputerem w podstawowym zakresie: uruchamia i wyłącza komputer,
- otwiera i zamyka programy, korzysta z myszy i klawiatury,
- zna podstawowe narzędzia przybornika: zaznacz, wypełnianie kolorem, elipsa, ołówek, pędzel, aerograf, wybierz kolor, gumka, linia, tekst, paleta kolorów: kolory podstawowe, kolory niestandardowe,
- umie kopiować i wklejać elementy rysunku,
- rysuje z zastosowaniem wybranych narzędzi edytora graficznego,
- umie wybrać kolor, krój i rozmiar czcionki,
- przepisuje proste teksty,
- umie zapisać i odtworzyć wyniki swojej pracy,
- umie uruchomić gry komputerowe.

Klasa II

Uczeń:

- przyjmuje prawidłową postawę ciała podczas pracy przy komputerze,
- zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, multimediów i internetu,
- umie utworzyć folder,
- wie, jak zachować porządek na pulpicie komputera,
- umie zapisać i odtworzyć wyniki swojej pracy na zewnętrznym nośniku pamięci,
- wykorzystuje gry edukacyjne do poszerzania swoich zainteresowań,
- posługuje się narzędziami przybornika programu Paint: zaznacz, wypełnianie kolorem, elipsa, ołówek, pędzel, gumka, linia, krzywa, tekst, prostokąt, lupa, paleta kolorów: kolory podstawowe, kolory niestandardowe,
- umie kopiować, wklejać, wycinać elementy rysunku,
- rysuje za pomocą poznanych narzędzi programu Paint,
- umie skorzystać z opcji sprawdzania pisowni i gramatyki,
- umie napisać prosty tekst,
- umie wstawić obrazki Clipart do tekstu,
- potrafi wstawić obramowanie strony,
- umie zapisać utworzony dokument i dopisać do niego zmiany,
- umie posługiwać się programem Kalkulator z wykorzystaniem klawiatury numerycznej,
- zna netykietę internetu,
- wie, że internet jest źródłem informacji,
- umie posłużyć się przeglądarką internetową,
- umie wpisywać adresy stron WWW w przeglądarce internetowej.

Klasa III

Uczeń:

- zna zagrożenia zdrowotne i społeczne związane z pracą przy komputerze,
- zna zasady obowiązujące w pracowni komputerowej podczas pracy przy komputerze przestrzega ich,
- zna zasady obowiązujące w internecie i zagrożenia wynikające z korzystania z internetu,

- umie skorzystać z edytora graficznego Paint (rysować, kopiować, wklejać, wycinać,
- pomniejszać i powiększać elementy rysunku),
- umie wydrukować swoją pracę i artykuł z internetu,
- umie korzystać z edytora tekstu Word (zredagować prosty tekst, sprawdzić pisownię i gramatykę, wstawić obrazki Clipart do tekstu, zastosować numerację i punktory, wstawić i uzupełnić tabelę, zapisać i odtworzyć efekty pracy),
- zna znaki interpunkcyjne znajdujące się na klawiaturze,
- wykorzystuje program Kalkulator do wykonywania obliczeń i rozwiązywania zadań matematycznych,
- stosuje się do netykiety obowiązującej w internecie,
- umie otworzyć strony internetowe i wyszukać informacje,
- wie, że artykuły kopiowane z internetu są chronione prawem autorskim,
- zapisuje pod artykułem skopiowanym z internetu, kto jest jego autorem lub jakie jest źródło tej informacji,
- umie skorzystać z programu PowerPoint, by przygotować prostą prezentację z wykorzystaniem animacji,
- wie, do czego służy edytor Scratch, umie go uruchomić i zna elementy budowy jego okna,
- zna pojęcia: programowanie, algorytm, skrypt.
- wie, jak skorzystać z edytora Scratch w trybie online i w trybie offline.
- potrafi tworzyć proste programy komputerowe w sposób wizualny według podanej instrukcji.

6. 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.

7. 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,

8. Wymagania na poszczególne oceny:

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.