

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA Z ZAJĘĆ KOMPUTEROWYCH W KLASACH I-III SZKOŁY PODSTAWOWEJ (I ETAP EDUKACJI)

1. Przedmiotowy system oceniania został skonstruowany w oparciu o:

- Wewnątrzszkolne Zasady Oceniania.
- Podstawę programową z Informatyki
- Wewnątrzszkolne Zasady Oceniania

2. Nauczyciele na początku każdego roku szkolnego informują uczniów oraz rodziców (prawnych opiekunów) o wymaganiach edukacyjnych oraz sposobie sprawdzania osiągnięć.

3. Ocena jest jawna.

4. Przy ustalaniu oceny brany jest pod uwagę wysiłek wkładany przez ucznia w wywiązywaniu się z obowiązków lekcyjnych oraz aktywność podczas lekcji.

5. 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.

6. 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.

Elementy programowania

Planowanie drogi wg algorytmów

Ustalenie kolejności działań

Tworzenie postaci

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.

Programowanie

Tworzenie gier komputerowych
 Tworzenie animacji komputerowych
 Zadania logiczne
 Sterowanie robotem, sterowanie kulą

Zabawy i gry w edukacji

Wykorzystanie programów edukacyjnych
 Internet źródłem zabawy i rozrywki

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.*
- Tworzenie kopii, elementy panelu sterowania, obsługa urządzeń multimedialnych, podłączanie urządzeń peryferyjnych do komputera

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.
- Zasady bezpiecznego korzystania z *Internetu*: hasło, prawa autorskie, spam, hajtowanie, cyberprzemoc, uzależnienia, plagiat itp

Program *PowerPoint*

- Poznanie pojęć: *program multimedialny, slajd, animacja.*
- Przeglądanie prezentacji multimedialnych: *uruchomienie prezentacji, pokaz slajdów, animacja.*
- Przygotowanie prezentacji multimedialnej (podstawowe opcje programu).

Multimedia

- Tworzenie prostych filmów metodą poklatkową

Programowanie

- Język maszyn Mrówka Go
- Język programowania Scratch,
- Wprowadzenie do Logomocji
- Poznanie prostego algorytmu
- Metody szyfrowania tekstu

7. Obszary aktywności ucznia podlegające ocenie.

Oprócz ogólnego rezultatu pracy widocznego na ekranie nauczyciel w ocenie bierze pod uwagę również inne elementy związane z umiejętnościami, wiadomościami i postawą w czasie zajęć i innych aktywności dziecka.

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,
- stopień biegłości w posługiwaniu się sprzętem i oprogramowaniem (przyrost umiejętności)

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
- aktywność w trakcie lekcji, udział w dyskusjach o rozwiązywanych problemach

Postawa:

- udział w zajęciach lekcyjnych (zaangażowanie, wysiłek wkładany w pracę podczas zajęć),
- udział w życiu szkoły (przygotowywanie prezentacji, gazetek itp.),
- przestrzeganie regulaminu pracowni komputerowej.
- prawidłowa postawa w trakcie pracy przy komputerze, ze szczególnym zwróceniem uwagi na wady postawy
- radzenie sobie z wykonywanym ćwiczeniem- zrozumienie poleceń i poprawność ich wykonania, tempo pracy
- styl pracy podczas lekcji (szczególnie w klasach o zróżnicowanym poziomie ważne jest, aby w ocenie uwzględnić stopień zaangażowania ucznia)

8. Pomiar osiągnięć uczniów odbywa się za pomocą następujących narzędzi:

- a) praca przy komputerze,
- b) uczestnictwo w zajęciach, aktywność na lekcji (na bieżąco),
- c) stosowanie zasad bezpieczeństwa i właściwej organizacji pracy oraz higieny na stanowisku komputerowym,
- d) udział w konkursach i olimpiadach szkolnych i pozaszkolnych
- e) prace domowe
- f) aktywność pozaszkolna w kołach zainteresowań i prezentacja prac
- g) rozwój dziecka i starania i postępy edukacyjne i społeczne

9. Kryteria oceniania w klasach I-III szkoły podstawowej.

W klasach I-III bieżące oceny ustala się czterostopniową skalę
A, B, C, D

Ocenę A 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,
- sprawnie posługuje się komputerem i zdobytymi wiadomościami,
- biegle i poprawnie posługuje się terminologią informatyczną,
- biegle i bezpiecznie obsługuje komputer,
- biegle pracuje w kilku aplikacjach jednocześnie,
- zna i stosuje zasady bezpiecznej pracy z komputerem i Internetem
- aktywnie uczestniczy w lekcjach, dodatkowych zajęciach i konkursach
- wykazuje duży postęp edukacyjny

Ocenę B 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,
- zna i stosuje zasady bezpiecznej pracy z komputerem i Internetem
- poprawnie uruchamia i zamyka proste aplikacje,

Ocenę C 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,
- ma problemy przy pracy w najprostszych aplikacjach,
- poprawnie uruchamia komputer i zamyka system
- zna i stosuje zasady bezpiecznej pracy z komputerem i Internetem
- nie wykazuje znaczących postępów edukacyjnych

Ocenę D otrzymuje uczeń, który:

- nie opanował umiejętności i wiedzy z zakresu materiału programowego,
- nie zna terminologii informatycznej,
- nie potrafi bezpiecznie obsługiwać komputera, Internetu
- nie potrafi wykonać pracy nawet z pomocą nauczyciela,
- nie potrafi poprawnie uruchomić komputera i zamknąć systemu
- praktycznie nie stwierdza się postępów edukacyjnych ani chęci rozwoju.

Na świadectwie szkolnym (arkuszu ocen) ocenę opisową w skrócie zapisu się w postaci następujących określeń:

A – Opanował pełny zakres wiadomości i umiejętności z informatyki, zna i stosuje zasady bezpiecznej pracy z komputerem

B – W dużym stopniu opanował wiadomości i umiejętności z informatyki, zna i stosuje zasady bezpiecznej pracy z komputerem

C- Dostatecznie opanował wiadomości i umiejętności z informatyki, nie zawsze stosuje zasady bezpiecznej pracy z komputerem.

D- Niedostatecznie opanował wiadomości i umiejętności z informatyki, nie zna i nie stosuje zasad bezpiecznej pracy z komputerem.