

PRZEDMIOTOWE OCENIANIA

EDUKACJA INFORMATYCZNA

KLASY I-III

Głównym celem informatyki w klasach 1–3 jest:

- Rozwijanie myślenia logicznego, abstrakcyjnego i przyczynowo-skutkowego oraz wyobraźni przestrzennej, spostrzegawczości.
- Doskonalenie umiejętności czytania, pisania i rachowania z wykorzystaniem komputera. Pobudzanie i pogłębianie zainteresowań dziecka.
- Przygotowanie do programowania.
- Wdrażanie do samodzielnego korzystania z aplikacji komputerowych.
- Nabycie umiejętności posługiwania się komputerem i urządzeniami cyfrowymi oraz urządzeniami współpracującymi z komputerem.
- Posługiwanie się zasobami internetowymi.
- Rozwiązywanie zadań przy pomocy poznanego oprogramowania.
- Poznanie zasad bezpiecznego korzystania z internetu oraz z efektów cudzej pracy. Wdrażanie do samodzielnego rozwiązywania problemów i do pracy w zespole.
- Zapobieganie powstawaniu chorób narządu ruchu i wzroku.

Sposoby sprawdzania osiągnięć edukacyjnych uczniów.

1. Oceny będą wystawiane za następujące formy pracy:

a) ćwiczenia praktyczne (praca na komputerze)

Ocenie podlega: – wykonanie wszystkich poleceń zgodnie z treścią; – stopień samodzielności wykonywania zadania; – pilność, zaangażowanie; – końcowy efekt pracy (jakość pracy); – umiejętność pracy w zespole;

b) odpowiedzi ustne

Oceniany jest sposób rozumienia oraz stosowania podstawowych terminów informatycznych: najczęściej odpowiedź ustna związana jest z wypowiedziami uczniów w trakcie dyskusji i pracy przy komputerze.

c) aktywność

Ocenie podlega: – aktywność ucznia w czasie zajęć; – stopień zaangażowania podczas wykonywania zadań; – zainteresowanie tematem lekcji; – przygotowanie dodatkowych materiałów do lekcji.

d) udział w konkursach informatycznych -uczeń ma możliwość zdobycia oceny „bardzo dobrej” lub „celującej” oraz uwagi pozytywnej w zależności od osiągnięć.

2. W przypadku wybranych form aktywności oceny mogą być wystawiane na podstawie zgromadzonych przez ucznia plusów, które nauczyciel odnotowuje w e-dzienniku. Sześć „plusów” to ocena 6.
3. Uczeń nieobecny na lekcji musi nadrobić zaległości.
4. Oceny na I półroczu i roczne są ocenami opisowymi, sformułowanymi na podstawie otrzymanych przez ucznia ocen cząstkowych (punktów) zawartych w przedmiotowym ocenianiu edukacji wczesnoszkolnej.
5. Uczeń, który nie przestrzega zasad bezpieczeństwa oraz zachowania się przyjętych otrzymuje negatywną ocenę z zachowania.

Sposoby informowania uczniów i rodziców o indywidualnych i zbiorowych osiągnięciach.

1. Rodzic oraz uczeń jest na bieżąco informowany o otrzymywanych ocenach. Dziennik elektroniczny „Vulcan” umożliwia bieżący przepływ informacji.
2. Każda ocena jest jawna i uzasadniona.

Wymagania na I półroczu i roczne oceny klasyfikacyjne

1. Wymagania edukacyjne do uzyskania oceny za I półroczu i rocznej oceny klasyfikacyjnej wynikają z poziomu opanowania realizowanego programu nauczania z edukacji informatycznej:
 - a) Uczeń wspaniale opanował wiedzę i umiejętności z edukacji informatycznej, jeśli:

w pełni opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie nauczania informatyki. Samodzielnie i bezbłędnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania przewidziane w ramach lekcji i zadania dodatkowe. Jest bardzo zaangażowany w pracę. Na lekcjach jest aktywny, pracuje systematycznie i potrafi współpracować z innymi wymieniając się z nimi pomysłami i doświadczeniami, wykorzystując technologię. Przestrzega praw i zasad bezpieczeństwa.
 - b) Uczeń bardzo dobrze opanował wiedzę i umiejętności z edukacji informatycznej, jeśli:

w większości opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie nauczania informatyki. Prawie zawsze samodzielnie i bezbłędnie wykonuje na komputerze wszystkie zadania przewidziane w ramach lekcji. Jest zaangażowany w pracę. Na lekcjach jest aktywny, pracuje systematycznie i potrafi współpracować z innymi Przestrzega praw i zasad bezpieczeństwa.

c) Uczeń dobrze opanował wiedzę i umiejętności z edukacji informatycznej, jeśli:

w większości opanował wiadomości i umiejętności zawarte w programie nauczania informatyki. Czasami potrzebuje pomocy wykonując na komputerze zadania przewidziane w ramach lekcji. Na lekcjach stara się być aktywny, pracuje systematycznie i zwykle potrafi współpracować z innymi. Stara się przestrzegać praw i zasad bezpieczeństwa.

d) Uczeń zadowalająco opanował wiedzę i umiejętności z edukacji informatycznej, jeśli:

ma trudności w opanowaniu wiadomości i umiejętności zawartych w programie nauczania informatyki. Często potrzebuje pomocy wykonując na komputerze zadania przewidziane w ramach lekcji. Nie zawsze zdąży je wykonać. Stara się pracować systematycznie, wykazuje postępy. Nie zawsze przestrzega praw i zasad bezpieczeństwa.

e) Uczeń słabo opanował wiedzę i umiejętności z edukacji informatycznej, jeśli:

ma duże trudności w opanowaniu wiadomości i umiejętności zawartych w programie nauczania informatyki. Zawsze potrzebuje pomocy wykonując na komputerze zadania przewidziane w ramach lekcji. Często nie zdąży ich wykonać. Pracuje niesystematycznie. Nie zawsze potrafi współpracować z innymi. Wymaga wielu upomnień i częstego przypominania praw i zasad bezpieczeństwa.

f) Uczeń nie opanował wiedzy i umiejętności z edukacji informatycznej, jeśli:

nie opanował wiadomości i umiejętności zawartych w programie nauczania informatyki, mimo pomocy ze strony nauczyciela.

2. Szczegółowe wymagania wobec uczniów w poszczególnych klasach edukacji wczesnoszkolnej:

a) **Klasa I**

PRACOWNIA KOMPUTEROWA I KOMPUTER:

Uczeń:

- zna zasady bezpiecznego zachowania w pracowni komputerowej;
- zna zasady pracy na komputerze;
- potrafi wymienić i wskazać elementy podstawowego zestawu komputerowego; -
- umie uruchomić i zamknąć komputer;
- potrafi posługiwać się myszką komputerową i umie uruchomić program; □ zna pojęcia: pulpit komputera, ikona.

EDYTOR GRAFIKI:

Uczeń:

- zna i potrafi zastosować narzędzia: Wypełnij kolorem, Ołówek, Gumka, Pędzel, Lupa, Tekst, Prostokąt, Trójkąt, Oval, Linia;
- umie zaznaczyć cały obraz lub jego fragmentów (Zaznaczanie prostokątne, Zaznaczanie dowolnego kształtu);
- potrafi przesuwać zaznaczone fragmenty;
- umie cofnąć wykonywane czynności (Cofnij);
- zmienia szerokości linii i koloru (Rozmiar, paleta barw).

EDYTOR TEKSTU:

Uczeń:

- zna pojęcie: kursor;
- potrafi posługiwać się klawiaturą (Spacja, Delete, Backspace, Caps Lock, Shift, Enter, Alt
- prawy, Alt prawy +Shift, klawisze ruchu);
- umie sformatować tekst (Kolor czcionki, Pogrubienie, Kursywa, Podkreślenie).

PROGRAMOWANIE:

Uczeń:

- zna i stosuje polecenia i symbole: w prawo, w lewo, w górę, w dół, weź, powtórz.
- potrafi łączyć bloki;
- steruje obiektem na ekranie.

b) Klasa II

W klasie drugiej uczniowie doskonali umiejętności nabyte w klasie 1 oraz poszerzają swoją wiedzę i zakres kompetencji poprzez rozszerzenie już znanych zagadnień oraz poznawanie nowych treści.

PRACOWNIA KOMPUTEROWA I KOMPUTER:

Uczeń:

- potrafi uruchomić programy z menu Start;
- korzysta w oknie programu z przycisków: Minimalizuj, Maksymalizuj, Zamknij;
- umie tworzyć i nazywać nowe foldery;
- potrafi uruchomić i wykorzystać do obliczeń kalkulator komputerowy;
- uruchamia prezentacje multimedialne (klawisz Esc, narzędzia Pokaz slajdów, Rozpocznij od początku, Powiększ).

EDYTOR GRAFIKI:

Uczeń:

- zapisuje dokumenty w komputerze we wskazanym miejscu korzystają z poleceń Zapisz jako... i Zapisz;
- zna i potrafi zastosować narzędzia: Zaznaczanie przezroczyste, Zaznacz wszystko, Usuń, Kopiuj, Wklej, Kontur, Wypełnienie kształtu, Shift + prostokąt, elipsa, linia, Zaznacz + Delete, Zmiana obszaru rysunku, Selektor kolorów, Edytuj kolor, Zmniejszanie, powiększanie obiektów

EDYTOR TEKSTU:

Uczeń:

- zna i potrafi zastosować narzędzia tworząc dokumenty tekstowe: znaki interpunkcyjne, Kolor strony, Rozmiar czcionki, Krój czcionki, Kopiuj, Wklej, Usuwanie tekstu, Punktory, Numerowanie, Wyrównywanie;

PROGRAMOWANIE:

Uczeń:

- zna i stosuje polecenia i symbole: skok, powtórz;
- potrafi łączyć bloki,
- steruje obiektem na ekranie.

INTERNET:

Uczeń:

- zna zasady bezpiecznego korzystania z internetu;
- rozpoznaje najpopularniejsze przeglądarki;
- wie, jak jest zbudowany adres stron www;
- potrafi poszukać informacje w internecie korzystając z wyszukiwarki;
- otwiera strony internetowe o podanym adresie;
- zna adresy stron internetowych przeznaczonych dla dzieci.

c) Klasa III

W klasie trzeciej uczniowie doskonala umiejętności nabyte w klasie 1 i 2 oraz poszerzają swoją wiedzę i zakres kompetencji poprzez rozszerzenie już znanych zagadnień oraz poznawanie nowych treści.

PRACOWNIA KOMPUTEROWA I KOMPUTER:

Uczeń:

- zna zagrożenia zdrowotne i społeczne wynikające z korzystania z komputera;
- potrafi uruchomić i obsługiwać programy do odtwarzania multimedialów (zna funkcje przycisków sterowania odtwarzaniem).

EDYTOR GRAFIKI:

Uczeń:

- powiększa i pomniejsza obraz korzystając z karty Widok;
- zna i potrafi zastosować narzędzia: Krzywa (zmienia kolor i grubość);
- potrafi uruchomić aplikację Paint 3D;
- posługuje się narzędziami: Kształty 2D i 3D, Nalepki (powiększa i zmniejsza, obraca)
- przesuwa obiekty w pionie i w poziomie;
- obraca obiekty w prawo i w lewo;

EDYTOR TEKSTU:

Uczeń:

- potrafi wstawić i sformatować: symbole i obrazki,
- potrafi zastosować poziomy i pionowy układ strony oraz zmienić wielkość kartki;
- umie łączyć obraz z tekstem;
- potrafi sprawdzić pisownię wyrazów w słowniku edytora tekstu

PROGRAM DO TWORZENIA PREZENTACJI:

Uczeń:

- wstawia slajdy i pole tekstowe;
- umie skorzystać z motywów na karcie Projektowanie;
- wstawia do slajdu obraz zapisany w komputerze lub Obraz online (powiększa, pomniejsza i obraca);

PROGRAMOWANIE:

Uczeń:

- zna i stosuje polecenie: pokoloruj;
- potrafi zastosować instrukcję warunkową;
- poznaje środowisko Scratch (uruchamia program, korzysta z grupy bloków: Ruch, Wygląd, Dźwięk, Zdarzenia, zapisuje skrypt, odtwarza animację)

INTERNET:

Uczeń:

- wie czym jest cyberprzemoc i hejt;
- zna zasady netykiety;
- zna terminy: prawo autorskie, piractwo;
- potrafi poszukać informacje w internecie korzystając z wyszukiwarki;