

PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA – ZAJĘCIA KOMPUTEROWE – KLASA 4

Ogólne zasady oceniania uczniów

Nauczyciel analizuje i ocenia poziom wiedzy i umiejętności ucznia w stosunku do wymagań edukacyjnych wynikających z podstawy programowej i realizowanych w szkole programów nauczania (opracowanych zgodnie z podstawą programową danego przedmiotu).

Nauczyciel informuje ucznia o poziomie jego osiągnięć edukacyjnych oraz o postępach w tym zakresie, udziela uczniowi pomocy w samodzielnym planowaniu jego rozwoju, motywuje ucznia do dalszych postępów w nauce, dostarczać rodzicom/opiekunom prawnym informacji o postępach, trudnościach w nauce oraz specjalnych uzdolnieniach ucznia.

Oceny są jawne dla ucznia i jego rodziców/opiekunów prawnych.

Kryteria oceniania poszczególnych form aktywności

Ocenie podlegają: prace klasowe (sprawdziany pisemne i na komputerze), kartkówki, ćwiczenia praktyczne, odpowiedzi ustne, prace domowe, prace dodatkowe oraz szczególne osiągnięcia.

1. Prace klasowe (sprawdziany) są przeprowadzane w formie pisemnej lub praktycznej na komputerze, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia.

- Pracę klasową planuje się na zakończenie działu, który obejmuje treści teoretyczne.
- Uczeń jest informowany o planowanej pracy klasowej z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem.
- Przed pracą klasową nauczyciel podaje jej zakres programowy.
- Pracę klasową może poprzedzać lekcja powtórzeniowa, podczas której nauczyciel zwraca uwagę uczniów na najważniejsze zagadnienia z danego działu.
- Praca klasowa umożliwia sprawdzenie wiadomości i umiejętności na wszystkich poziomach wymagań edukacyjnych, od koniecznego do wykraczającego.

2. Kartkówki są przeprowadzane w formie pisemnej, a ich celem jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności ucznia z zakresu programowego ostatnich jednostek lekcyjnych (maksymalnie trzech).

- Nauczyciel nie ma obowiązku uprzedzania uczniów o terminie i zakresie programowym kartkówki.
- Kartkówka trwa ok. 15 minut.

3. Ćwiczenia praktyczne obejmują zadania praktyczne, które uczeń wykonuje podczas lekcji. Oceniając je, nauczyciel bierze pod uwagę:

- wartość merytoryczną,
- stopień zaangażowanie w wykonanie ćwiczenia,
- dokładność wykonania polecenia,
- staranność i estetykę.

4. Odpowiedź ustna obejmuje zakres programowy aktualnie realizowanego działu. Oceniając ją, nauczyciel bierze pod uwagę:

- zgodność wypowiedzi z postawionym pytaniem,
- prawidłowe posługiwanie się pojęciami,
- zawartość merytoryczną wypowiedzi,
- sposób formułowania wypowiedzi.

5. Praca domowa jest pisemną lub ustną formą ćwiczenia umiejętności i utrwalania wiadomości zdobytych przez ucznia podczas lekcji.

- Pracę domową uczeń wykonuje na komputerze (i zapisuje ją na nośniku pamięci np. pendrive), w zeszytach. Brak pracy domowej jest oceniany negatywnie (1) z uwagi na tylko 1 godzinę w tygodniu oraz długi czas na wykonanie zadania. Ocenę negatywną uczeń może poprawić na kolejne zajęcia.
- Błędnie wykonana praca domowa nie jest oceniona negatywnie, jednak powinna być poprawiona.
- Przy wystawianiu oceny za pracę domową nauczyciel bierze pod uwagę samodzielność, poprawność i estetykę wykonania.

6. Aktywność i praca ucznia na lekcji oceniane są za pomocą plusów i minusów.

- Plus uczeń może uzyskać m.in. za samodzielne wykonanie krótkiej pracy na lekcji, krótką poprawną odpowiedź ustną, aktywną pracę w grupie, pomoc koleżeńską na lekcji przy rozwiązywaniu problemu, przygotowanie do lekcji.
- Minus uczeń może uzyskać m.in. za brak przygotowania do lekcji (np. brak podręcznika multimedialnego, zeszytu, zbioru zadań, plików potrzebnych do wykonania zadania), brak zaangażowania na lekcji.

7. Prace dodatkowe obejmują dodatkowe zadania dla zainteresowanych uczniów, prace projektowe wykonane indywidualnie lub zespołowo. Oceniając ten rodzaj pracy, nauczyciel bierze pod uwagę m.in.:

- wartość merytoryczną pracy,
- stopień zaangażowania w wykonanie pracy,
- estetykę wykonania,
- wkład pracy ucznia,
- sposób prezentacji,
- oryginalność i pomysłowość pracy.

9. Szczególne osiągnięcia uczniów, w tym udział w konkursach przedmiotowych, szkolnych i międzyszkolnych.

Zasady uzupełniania braków i poprawiania ocen

1. Sprawdziany teoretyczne lub sprawdziany praktycznych umiejętności pracy na komputerze są obowiązkowe. Oceny z tych sprawdzianów uczniowie mogą poprawiać w ciągu 2 tygodni po uprzednim ustaleniu terminu z nauczycielem.
2. Oceny ze sprawdzianów praktycznych i teoretycznych wyższe niż ocena dobra nie podlegają poprawie.
3. Ocen z kartkówek, odpowiedzi ustnych i ćwiczeń praktycznych nie można poprawić.
4. Nauczyciel informuje ucznia o otrzymanej ocenie z bieżącej pracy bezpośrednio po jej wystawieniu.
5. Rodzice/opiekunowie prawni mogą uzyskać szczegółowe informacje o wynikach i postępach w pracy ucznia podczas indywidualnych kontaktów z nauczycielem.
6. Uczeń ma obowiązek uzupełnić braki w wiedzy i umiejętnościach, wynikające np. z nieobecności, biorąc udział w zajęciach dodatkowych - indywidualnych konsultacjach z nauczycielem.
7. Uchylenie się od uzupełniania braków spowoduje wystawienie oceny niedostatecznej.

wymagania	oceny			
	2	3	4	5
W zakresie bezpiecznego posługiwania się komputerem i oprogramowaniem uczniów:				
W zakresie opracowywania rysunków za pomocą komputera uczniów:				
W zakresie komunikowania się za pomocą komputera i technologii informacyjno-komunikacyjnych uczniów:				
W zakresie wykorzystania informacji z różnych źródeł elektronicznych uczniów:				
W zakresie opracowywania tekstów za pomocą komputera uczniów:				
W zakresie praktycznego zastosowania informatyki uczniów:				

Wymagania na poszczególne oceny

1. Wymagania konieczne (na ocenę dopuszczającą) obejmują wiadomości i umiejętności umożliwiające uczniowi dalszą naukę, bez których uczeń nie jest w stanie zrozumieć kolejnych zagadnień omawianych na lekcjach i wykonywać prostych zadań nawiązujących do życia codziennego.

Uczeń:

- wymienia zasady bezpieczeństwa obowiązujące w pracowni i stosuje je w codziennej pracy przy komputerze,
- wymienia nazwę pierwszego cyfrowego komputera,
- podaje definicje komputera i zestawu komputerowego,
- podaje definicje folderu/katalogu i pliku,
- rozpoznaje systemy operacyjne znajdujące się na szkolnym i domowym komputerze,
- tworzy foldery we wskazanym przez nauczyciela miejscu na dysku,
- przenosi pliki do wskazanych przez nauczyciela folderów,
- kopiuje foldery i pliki,
- wyjaśnia, do czego służy internet,
- wymienia zagrożenia związane z korzystaniem z internetu,
- zna i stosuje zasady bezpiecznego korzystania z internetu,
- wyjaśnia, do czego służy przeglądarka internetowa,
- tworzy (przy pomocy nauczyciela) prostą notatkę z wykorzystaniem treści znalezionych w internecie,
- tworzy w programie Paint proste rysunki, korzystając z pędzli i kolorów,
- tworzy w programie Paint rysunki, korzystając z opcji odbicia i obrotu wybranego fragmentu obrazu,
- korzysta z narzędzia Tekst w programie Paint,
- zapisuje prace wykonane w programie Paint w formacie png, jpg,
- wyjaśnia pojęcie *poczta elektroniczna*,
- loguje się (z pomocą nauczyciela) na swoje konto poczty elektronicznej,
- odczytuje e-maile i odpowiada na nie,
- podaje definicję netykiety,
- zna przynajmniej trzy zasady netykiety i stosuje je w praktyce,
- podaje przykłady wykorzystania kalendarza online dostępnego na koncie poczty elektronicznej.

2. Wymagania podstawowe (na ocenę dostateczną) obejmują wiadomości i umiejętności stosunkowo łatwe do opanowania, przydatne w życiu codziennym, bez których nie jest możliwe kontynuowanie dalszej nauki.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych):

- wymienia najważniejsze wydarzenia z historii powstania komputera,
- wymienia elementy zestawu komputerowego,
- wymienia trzy dowolne elementy budowy wewnętrznej komputera,
- wymienia po jednym przykładzie urządzeń wejścia i wyjścia,
- wyjaśnia pojęcie *system operacyjny*,
- rozróżnia pliki i foldery,
- porządkuje (z pomocą nauczyciela) swój folder na szkolnym komputerze,
- podaje przykłady zastosowania internetu w życiu codziennym,
- odróżnia przeglądarkę od wyszukiwarki internetowej,
- znajduje proste hasła i strony wskazane w podręczniku za pomocą wyszukiwarki google.pl,
- wymienia ogólne zasady korzystania z materiałów z internetu,
- wyszukuje zdjęcia w internecie,
- tworzy prostą notatkę z wykorzystaniem treści znalezionych w internecie,

- korzysta z serwisu maps.google.pl w celu rozwiązania danego zadania,
- tworzy rysunki w programie Paint, korzystając z podstawowych narzędzi tego programu,
- tworzy rysunki w programie Paint, korzystając z narzędzia Krzywa,
- kopiuje fragmenty obrazu i wkleja je do innego obrazu programu Paint,
- tworzy tekst w programie Paint z zastosowaniem efektu cienia,
- pracując w grupie, tworzy w programie Paint elementy obrazu,
- wyjaśnia, z jakich elementów składa się adres e-mail,
- dodaje kontakty na swoim koncie poczty elektronicznej,
- pisze e-maile i wysyła je,
- podaje kilka przykładów emotikonów,
- stosuje zasady netykiety w komunikacji elektronicznej,
- zna procedurę wstawiania załączników do e-maili,
- wymienia zagrożenia płynące z rozmowy na czacie i stosuje się do zasad bezpieczeństwa,
- kontaktuje się z innymi uczniami za pomocą czatu,
- tworzy wpisy w kalendarzu online dostępnym na jego koncie pocztowym,
- importuje do swojego konta kalendarz klasowy.

3. Wymagania rozszerzające (na ocenę dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności o średnim stopniu trudności, które są przydatne na kolejnych poziomach kształcenia.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych i podstawowych):

- wymienia (z uwzględnieniem przedziałów czasowych) najważniejsze wydarzenia z historii powstania komputera,
- wymienia nazwy pierwszych modeli komputerów,
- wyjaśnia zastosowanie trzech dowolnych elementów budowy komputera,
- wymienia po trzy przykłady urządzeń wejścia i wyjścia,
- podaje po trzy przykłady systemów operacyjnych komputerów i urządzeń mobilnych,
- wyjaśnia różnicę między komercyjnym a niekomercyjnym programem komputerowym,
- wyjaśnia różnicę między plikiem a folderem,
- samodzielnie porządkuje swój folder na szkolnym komputerze,
- wyjaśnia (w prosty sposób) pojęcie *internet*,
- wymienia podstawowe fakty z historii powstania internetu,
- podaje przykłady co najmniej dwóch przeglądarek internetowych i dwóch wyszukiwarek internetowych,
- wyszukuje konkretne informacje, korzystając z wyszukiwarek internetowych,
- korzysta (krytycznie) z usługi Tłumacza Google w celu przetłumaczenia podanych słów,
- korzysta z zaawansowanych opcji wyszukiwania zdjęć przez wyszukiwarkę google.pl,
- wyjaśnia, co jest legalne, a co nielegalne podczas korzystania z plików pobranych z internetu,
- tworzy w edytorze tekstu notatkę wzbogaconą o materiały znalezione w internecie,
- kopiuje fragmenty stron internetowych do dokumentu MS Word 2010,
- sprawnie korzysta z wielu narzędzi programu Paint w celu stworzenia rysunku,
- edytuje i dodaje własne kolory w programie Paint,
- sprawnie wykorzystuje narzędzie Krzywa w celu stworzenia rysunku w programie Paint,
- kopiuje i wkleja fragmenty obrazu do nowego dokumentu programu Paint z zastosowaniem obrotu obiektów,
- tworzy w programie Paint tekst i wzbogaca go o efekt cienia oraz dodaje do niego tło,
- wyjaśnia pojęcia: *użytkownik konta pocztowego*, *serwer poczty elektronicznej*,
- wymienia zasady tworzenia bezpiecznego hasła konta poczty elektronicznej,
- komunikuje się z innymi osobami za pomocą poczty elektronicznej,
- grupuje kontakty na swoim koncie poczty elektronicznej,

- dodaje nowe kontakty do grup kontaktów na koncie poczty elektronicznej,
- załącza pliki do e-maili,
- dodaje do e-maili emotikony,
- wysyła i akceptuje zaproszenia do swoich kontaktów poczty elektronicznej,
- tworzy cykliczne wpisy w kalendarzu online na swoim koncie poczty elektronicznej.

4. Wymagania dopełniające (na ocenę bardzo dobrą) obejmują wiadomości i umiejętności złożone, o wyższym stopniu trudności, wykorzystywane do rozwiązywania zadań problemowych.

Uczeń (oprócz spełnienia wymagań koniecznych, podstawowych i rozszerzających):

- wymienia etapy rozwoju maszyny liczącej i komputera oraz zna ich zastosowanie,
- wyjaśnia zastosowanie pięciu wybranych elementów budowy komputera,
- wymienia po minimum pięć przykładów urządzeń wejścia i wyjścia,
- wyjaśnia pojęcie *programowanie*,
- wymienia po kilka przykładów systemów operacyjnych komputerów i urządzeń mobilnych,
- podaje przykłady kilku programów komercyjnych i ich niekomercyjnych odpowiedników, wyjaśnia ogólnie, czym się różnią,
- opisuje korzyści płynące z korzystania z internetu,
- opisuje historię powstania internetu,
- trafnie formułuje zapytania w przeglądarce internetowej oraz wybiera odpowiednie treści z wyników wyszukiwania,
- podaje przykłady legalnego korzystania z zasobów internetowych w życiu codziennym,
- wyjaśnia pojęcie *licencja Creative Commons*,
- tworzy notatkę w edytorze tekstu wzbogaconą o zdjęcia z odnośnikami do materiałów multimedialnych w internecie,
- korzysta z funkcji zaawansowanych, przenoszenia i kopiowania elementów do obrazu w programie Paint,
- tworzy staranne prace w programie Paint, dbając o szczegóły rysunku,
- samodzielnie wykonuje rysunki w programie Paint, korzystając z opcji zwielokrotniania i przekształcania obiektów,
- tworzy w programie Paint tekst z efektem 3D i starannie rysuje efektowne tło tekstu,
- zakłada z pomocą nauczyciela konto pocztowe,
- opisuje interfejs konta pocztowego,
- swobodnie komunikuje się za pomocą e-maili, używając pojedynczych kontaktów oraz grup,
- formatuje e-maile,
- korzysta w bezpieczny sposób z czatu, szanując innych użytkowników,
- z pomocą nauczyciela korzysta z aplikacji SkyDrive (lub innej usługi w chmurze).

5. Wymagania wykraczające (na ocenę celującą) obejmują stosowanie znanych wiadomości i umiejętności w sytuacjach trudnych, złożonych i nietypowych.