

PRZEDMIOTOWE ZASADY OCENIANIA

EDUKACJA INFORMATYCZNA W KLASACH I-III W ROKU SZKOLNYM 2023/24

System oceniania z edukacji informatycznej został opracowany na podstawie:

- Ustawy z dnia 7 września 1991 r. o systemie oświaty (Dz. U. z 2019r. poz. 1481);
- Ustawy z dnia 14 grudnia 2016 r. – Prawo oświatowe (Dz. U. z 2019 r. poz. 1078 i 1148);
- Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 22 lutego 2019 r. w sprawie szczegółowych warunków i sposobu oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów i słuchaczy w szkołach publicznych (Dz. U. 2019 poz. 372);
- Statutu Szkoły Podstawowej w Stepnicy;
- Podstawy programowej kształcenia ogólnego dla I etapu edukacyjnego stanowiącej załącznik do Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej z dnia 14 lutego 2017 r. w sprawie podstawy programowej wychowania przedszkolnego oraz podstawy programowej kształcenia ogólnego dla szkoły podstawowej, w tym dla uczniów z niepełnosprawnością intelektualną w stopniu umiarkowanym lub znacznym, kształcenia ogólnego dla branżowej szkoły I stopnia, kształcenia ogólnego dla szkoły specjalnej przysposabiającej do pracy oraz kształcenia ogólnego dla szkoły policealnej (Dz. U. 2017 poz. 356);
- Programu nauczania informatyki w klasach 1 - 3, wyd. WSiP;
- Planów wynikowych do serii podręczników „Kalejdoskop ucznia. Informatyka” dla klas II i III „Kalejdoskop ucznia. Nowa informatyka” dla klasy I.

Wstęp – cele edukacji informatycznej

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 poznanej 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. Zgodnie z Wewnątrzszkolnym Systemem Oceniania przyjmuje się za obowiązującą skalę ocen od 1 do 6. Przy czym wszystkim ocenom częściowym przypisuje się wyrażenia, które określają stopień wykonania zadania przez ucznia:

6 – celujący

5 – bardzo dobry

4 – dobry

3 – dostateczny

2 – dopuszczający

1 – niedostateczny

2. 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) ćwiczenia wykonywane w podręczniku z ćwiczeniami lub kartach pracy

Ocenie podlega: – wykonanie poleceń zgodnie z treścią; – stopień samodzielności wykonywania zadania; – staranność;

c) 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.

d) aktywność

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

3. OCENY ŚRÓDROCZNE I ROCZNE SĄ OCENAMI OPISOWYMI SFORMUŁOWANYMI NA PODSTAWIE OTRZYMANYCH PRZEZ UCZNIĄ OCEN CZĄSTKOWYCH.

4. W nauczaniu dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi, możliwości ucznia są punktem wyjścia do formułowania wymagań, dlatego ocenia się przede wszystkim postępy i wkład pracy oraz wysiłek włożony w przyswojenie wiadomości przez danego ucznia.

5. Wymagania na śródroczne i roczne oceny klasyfikacyjne

Wymagania edukacyjne do uzyskania śródrocznych i rocznych ocen klasyfikacyjnych wynikają z poziomu opanowania realizowanego programu nauczania z edukacji informatycznej:

- uczeń, który posiada wiedzę i umiejętności określone w podstawie programowej, potrafi kojarzyć i łączyć wiadomości z różnych dziedzin życia, **twórczo i samodzielnie rozwija swoje zainteresowania, biegle posługuje się zdobytymi wiadomościami** w rozwiązywaniu problemów teoretycznych i praktycznych oraz **rozwiązuje zadania o wyższym stopniu trudności(6-celujący)**;
- uczeń, który **opanował pełny zakres wiedzy i umiejętności określony podstawą programową**, formułuje własne opinie i wnioski, samodzielnie rozwiązuje zadania i problemy w sposób twórczy, **wykazuje się zaangażowaniem na zajęciach(5 - bardzo dobry)**;
- uczeń, który opanował zakres wiedzy i umiejętności określony w podstawie programowej, rozwiązuje typowe zadania z elementami problemowymi, potrafi wyciągać wnioski i różnicować ważność informacji(**4 – dobry**) ;

- **dostateczny** uczeń, który **opanował podstawowe treści podstawy programowej w zakresie umożliwiającym osiągnięcie postępów w dalszym uczeniu**, jest mało samodzielny, **większość poleceń wykonuje pod kierunkiem nauczyciela**, wymaga zachęty i dokładnego wyjaśnienia sposobu wykonania pracy(**3 – dostateczny**)
- uczeń, który **posiada wiedzę i umiejętności pozwalające na wykonywanie przy pomocy nauczyciela prostych poleceń wymagających zastosowania podstawowych umiejętności**, ma braki w opanowaniu podstawy programowej, ale realizował wymagania podstawowe, dające mu wiedzę i umiejętności niezbędne w dalszym kształceniu, rozumie proste zagadnienia w sposób jednoznaczny(**2 – dopuszczający**)
- uczeń, który **posiada braki w wiadomościach i umiejętnościach, które uniemożliwiają dalsze zdobywanie wiedzy**, nie potrafi rozwiązać zadań o podstawowym stopniu trudności nawet przy pomocy nauczyciela, nie wykazuje postępów w nauce(**1 – niedostateczny**)

Szczegółowe wymagania wobec uczniów w poszczególnych klasach edukacji wczesnoszkolnej:

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 - PAINT:

Uczeń:

- zna i potrafi zastosować narzędzia: Wypełnij kolorem, Ołówek, Gumka, Pędzel, Lupa, Tekst, Prostokąt, Trójkąt, Owal, 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 - WORD:

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.

Klasa II

W klasie drugiej uczniowie doskonala 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 - PAINT:

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 - WORD:

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.

Klasa III

W klasie trzeciej uczniowie doskonalały 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 program Windows Media Player (zna funkcje przycisków sterowania odtwarzaniem).

EDYTOR GRAFIKI - PAINT:

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 - WORD:

Uczeń:

- potrafi wstawić i sformatować: symbole, dekoracyjny tekst WordArt, obrazki z galerii Obiekt online,
- umie wstawić obramowanie strony,
- potrafi zastosować poziomy i pionowy układ strony oraz zmienić wielkość kartki;
- pracuje w dwóch programach;
- umie łączyć obraz z tekstem;
- potrafi sprawdzić pisownię wyrazów w słowniku edytora tekstu

PROGRAM DO TWORZENIA PREZENTACJI - POWERPOINT:

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;

DOSTOSOWANIE PSO DO POTRZEB UCZNIÓW ZE SPECYFICZNYMI TRUDNOŚCIAMI W

UCZENIU się:

Uczniowie posiadający opinię poradni psychologiczno-pedagogicznej o specyficznych trudnościach w uczeniu się oraz uczniowie posiadający orzeczenie o potrzebie nauczania indywidualnego są oceniani z uwzględnieniem zaleceń poradni. Sposoby dostosowania wymagań edukacyjnych z informatyki dla uczniów z dysfunkcjami:

- uwzględnianie trudności ucznia,
- cierpliwe udzielanie i kilkukrotne powtarzanie instrukcji wykonania,
- podpowiadanie różnych możliwości wykonania zadania,
- wspieranie, naprowadzanie, pokazywanie na przykładach,
- częste podchodzenie do ucznia i ukierunkowywanie jego działań,
- dzielenie ćwiczenia/zadania na etapy i zachęcanie do wykonywania ich krok po kroku,
- poświęcanie więcej czasu na opanowanie danej umiejętności,
- nieocenianie negatywnie wobec klasy,
- w ocenianiu zwracanie większej uwagi na wysiłek włożony w wykonanie ćwiczenia

