

**WYMAGANIA EDUKACYJNE
Z EDUKACJI INFORMATYCZNEJ I INFORMATYKI
W KLASACH I - III
W SZKOLE PODSTAWOWEJ NR 1 W NYSIE**

I. Postanowienia ogólne

Przedmiotowe Zasady Oceniania zostały opracowane na podstawie:

1. Rozporządzenia Ministra Edukacji Narodowej w sprawie warunków i sposobu oceniania, klasyfikowania i promowania uczniów w szkołach oraz przeprowadzania sprawdzianów i egzaminów w szkołach publicznych;
2. Programu nauczania z edukacji informatycznej i informatyki,
3. Podstawy programowej kształcenia ogólnego z edukacji informatycznej i informatyki w pierwszym etapie kształcenia;
4. Wewnątrzszkolnych Zasad Oceniania;
5. Statutu szkoły.

II. Przedmiotem oceny są:

- ♦ wiedza i umiejętności oraz wykorzystywanie własnych możliwości;
- ♦ wiadomości i umiejętności ucznia wynikające z podstawy programowej nauczania informatyki oraz wymagań programu nauczania;
- ♦ wysiłek wkładany przez ucznia;
- ♦ zaangażowanie w wykonywane zadania;
- ♦ obowiązkowość i systematyczność;
- ♦ aktywność podczas lekcji.

III. Ogólne cele kształcenia:

1. Rozwijanie umiejętności posługiwania się sprzętem komputerowym.
2. Przygotowanie do korzystania ze środków techniki informacyjnej.
3. Kształtowanie umiejętności posługiwania się językiem komputerowym.
4. Rozwijanie zainteresowań techniką i wdrażanie do świadomego korzystania z niej.
5. Wskazanie użyteczności komputerów w nauce, pracy i zabawie.

IV. Ocenie podlegają:

1. Praca na lekcji:
 - ♦ ćwiczenia praktyczne;

- ♦ odpowiedzi ustne (znajomość danych zagadnień, posługiwanie się terminami i pojęciami informatycznymi);
 - ♦ prezentowanie samodzielnie opracowanych zagadnień;
 - ♦ aktywność, systematyczność oraz jakość pracy;
 - ♦ współpraca w grupie;
 - ♦ stosowanie zasad bezpieczeństwa i właściwej organizacji pracy oraz higieny na stanowisku komputerowym.
2. Prace podejmowane z własnej inicjatywy na przykład: referaty, prezentacje, plansze poglądowe, instrukcje itp.
 3. Wykonane prace dodatkowe.
 4. Udział w konkursach i olimpiadach.

W przypadku nieobecności, uczeń ma obowiązek zaliczenia ćwiczeń w terminie nieprzekraczającym dwa tygodnie od momentu przyjścia do szkoły. W przypadku stwierdzenia, że uczeń unika zajęć (wagaruje) nauczyciel może wstawić za brak zaliczenia danego działu programowego ocenę niedostateczną. Nauczyciel może wyrazić zgodę na poprawienie oceny innej niż niedostateczna.

Obszary aktywności ucznia będące przedmiotem oceny:

- ♦ posługiwanie się pojęciami, narzędziami oraz prawidłową terminologią informatyczną;
- ♦ stosowanie zasad bezpieczeństwa i właściwej organizacji pracy oraz higieny na stanowisku komputerowym;
- ♦ efektywna praca z poznanymi programami komputerowymi służąca osiągnięciu przewidzianych rezultatów;
- ♦ umiejętność rozwiązywania problemów oraz dobór skutecznych metod;
- ♦ zastosowanie zdobytej wiedzy i umiejętności w sytuacjach praktycznych;
- ♦ aktywność i systematyczność.

V. Kryteria i sposoby oceniania

Wymagania edukacyjne podzielono na zakres podstawowy i ponadpodstawowy.

1. Wymagania edukacyjne z zakresu podstawowego obejmuje wiadomości i umiejętności bardzo proste, przydatne życiowo, bazowe, tj. niezbędne w dalszej nauce, ułatwiające uczenie się innych przedmiotów, interdyscyplinarne. Za przyswojenie wiedzy i umiejętności z tego zakresu uczeń może otrzymać stopień dostateczny. Słabe opanowanie podstawy programowej może być ocenione stopniem dopuszczającym, a nieopanowanie programowych wymagań – niedostatecznym.
2. Wymagania z zakresu ponadpodstawowego obejmują wiadomości i umiejętności, które rozszerzają podstawy informatyki, pogłębiają jej wielopredmiotowy charakter. Umożliwiają uczniowi stawianie hipotez i twórcze rozwiązywanie problemów. W zależności od stopnia opanowania wymagań z tego zakresu uczeń otrzymuje ocenę: dobry – jeżeli jego działania wymagają pomocy nauczyciela; bardzo dobry – jeżeli samodzielnie

operuje zdobytymi wiadomościami i umiejętnościami. Na stopień celujący zasługuje wówczas, gdy jego wiedza i umiejętności wykraczają poza wymagania z zakresu ponadpodstawowego.

Ocenę celujący otrzymuje uczeń, który:

- posiada wiedzę i umiejętności znacznie wykraczające poza program nauczania,
- samodzielnie wykonuje zadania dodatkowe i proponuje własne sposoby ich rozwiązywania,
- biegle posługuje się zdobytą wiedzą i umiejętnościami w twórczym rozwiązywaniu problemów,
- uczestniczy w konkursach tematycznych i przedmiotowych oraz odnosi w nich sukcesy,
- umiejętnie wykorzystuje osiągnięcia informatyczne do realizacji zadań.

Ocenę bardzo dobry otrzymuje uczeń, który:

- opanował w pełnym stopniu zakres wiedzy i umiejętności przewidziany kryteriami wymagań na poziomie dopełniającym,
- rozwiązuje zadania o wysokim stopniu trudności,
- pracuje systematycznie i dzieli się zdobytą wiedzą i umiejętnościami z innymi uczniami,
- oddał pracę dodatkową,

Ocenę dobry otrzymuje uczeń, który:

- opanował wiedzę i umiejętności na poziomie wymagań zawartych w podstawie programowej,
- rozwiązuje samodzielnie zadania typowe, wykorzystując swą wiedzę i umiejętności,
- przy rozwiązywaniu zadań o podwyższonym stopniu trudności korzysta ze wskazówek i pomocy nauczyciela;

Ocenę dostateczny otrzymuje uczeń, który:

- opanował wiedzę i umiejętności określone programem nauczania z informatyki na poziomie nieprzekraczającym podstaw programowych,
- rozwiązuje zadania o podstawowym stopniu trudności,
- potrafi rozwiązać elementarne problemy i zadania wykorzystując właściwe oprogramowanie,
- problemy trudniejsze, wymagające własnych rozwiązań przekraczające jego możliwości,

Ocenę dopuszczający otrzymuje uczeń, który:

- opanował wymagania programowe w stopniu pozwalającym kontynuować naukę w klasie programowo wyższej,
- w sytuacjach trudniejszych nie radzi sobie bez pomocy nauczyciela,
- rozwiązuje zadania o obniżonym stopniu trudności,
- stosuje dostępne metody pracy z informatyki w sposób wybiórczy;

Ocenę niedostateczny otrzymuje uczeń, który:

- nie opanował podstawy programowej, a braki w wiadomościach i umiejętnościach uniemożliwiają mu kontynuowanie nauki w klasie programowo wyższej,
- nie wykazuje jakiegokolwiek zainteresowania przedmiotem,
- nie potrafi rozwiązać zadań typowych, wielokrotnie powtarzanych, szablonowych o elementarnym stopniu trudności,
- nie przejawia inicjatywy do poprawy swych ocen cząstkowych i na koniec semestru oraz roku szkolnego.

1. Podstawowe zasady posługiwania się komputerem i programem komputerowym	
Osiągnięcia podstawowe	Osiągnięcia ponadpodstawowe
<ul style="list-style-type: none"> zna i stosuje kilka podstawowych zasad zachowania się w pracowni komputerowej oraz przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze (m.in. zakaz wnoszenia i spożywania napojów i posiłków przy komputerze, nakaz robienia przerw w pracy i wyjścia na świeże powietrze); 	<ul style="list-style-type: none"> potrafi podać przykłady skutków nieprzestrzegania zasad prawidłowego zachowania się w pracowni komputerowej oraz niestosowania zasad bezpiecznej i higienicznej pracy przy komputerze; opowiada własnymi słowami, jakie warunki sprzyjają uzależnieniu się od komputera i jak zapobiegać takiemu uzależnieniu;
<ul style="list-style-type: none"> posługuje się myszą komputerową i klawiaturą, pracując własnym tempem; 	<ul style="list-style-type: none"> sprawnie posługuje się myszą i klawiaturą;
<ul style="list-style-type: none"> potrafi uruchomić program w jeden sposób, np. klikając ikonę programu na pulpicie; 	<ul style="list-style-type: none"> wymienia dwa sposoby uruchamiania programów: z ikony na pulpicie, z wykazu programów w menu Start oraz uruchamia program w wybrany przez siebie sposób;
<ul style="list-style-type: none"> wie, że program komputerowy uruchamia się w oknie; z pomocą nauczyciela wybiera opcje menu oraz przyciski na pasku narzędzi potrzebne do wykonania ćwiczenia; 	<ul style="list-style-type: none"> samodzielnie wybiera opcje menu oraz przyciski na pasku narzędzi potrzebne do wykonania ćwiczenia;
<ul style="list-style-type: none"> potrafi utworzyć prosty dokument komputerowy (m.in. rysunek) i wykonać na nim proste operacje; z pomocą nauczyciela otwiera istniejący dokument, zapisany w pliku w folderze domyślnym i modyfikuje go według poleceń z podręcznika lub podanych przez nauczyciela; 	<ul style="list-style-type: none"> samodzielnie tworzy proste dokumenty komputerowe i wykonuje na nich podstawowe operacje; samodzielnie otwiera istniejące pliki z folderu domyślnego;
<ul style="list-style-type: none"> korzysta z wybranych gier edukacyjnych, rozwijając umiejętności manualne i zdobywając określoną wiedzę; wie, że gry mogą bawić i uczyć, ale również zdaje sobie sprawę z zagrożeń wynikających z korzystania z niewłaściwych gier. 	<ul style="list-style-type: none"> potrafi podać kilka przykładów gier edukacyjnych przeznaczonych dla dzieci; podaje przykłady zagrożeń wynikających z korzystania z niewłaściwych gier (wielokrotne życie, przemoc, elementy okrucieństwa).

2. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem pomocy dydaktycznych	
Osiągnięcia podstawowe	Osiągnięcia ponadpodstawowe
<ul style="list-style-type: none"> z pomocą nauczyciela potrafi zanalizować przykładowy problem i poszukać rozwiązania; układa w logicznym porządku obrazki przedstawiające np. codzienne czynności; układa polecenia (np. idź do przodu, obróć się w lewo, obróć się w prawo), a następnie (częściowo z pomocą nauczyciela) sekwencje tych poleceń, np. przejścia po labiryncie. 	<ul style="list-style-type: none"> potrafi samodzielnie określić problem, szuka rozwiązania przykładowego problemu, potrafi przygotować odpowiednie pomoce dydaktyczne umożliwiające pokazanie rozwiązania problemu; tworzy samodzielnie polecenia i sekwencje poleceń dla określonego planu działania prowadzące do osiągnięcia celu.

3. Rozumienie, analizowanie i rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem programu komputerowego – środowiska programowania	
Osiągnięcia podstawowe	Osiągnięcia ponadpodstawowe
<ul style="list-style-type: none"> posługuje się w stopniu podstawowym programem edukacyjnym (dostosowanym do jego wieku) w celu rozwiązywania konkretnych ćwiczeń (czasem z pomocą nauczyciela); 	<ul style="list-style-type: none"> samodzielnie odszukuje przedmioty w bankach przedmiotów potrzebne do rozwiązania zadania;
<ul style="list-style-type: none"> buduje scenę w programie Baltie, korzystając z trybu Budowanie: umieszcza przedmioty na scenie, kopiuje, zastępuje i usuwa przedmioty; wie, jak wyczyścić całą scenę; z pomocą nauczyciela otwiera scenę zapisaną w pliku; uzupełnia i modyfikuje scenę; układa na scenie przedmioty (obrazki, cyfry, litery) w logicznym porządku określonym w warunkach zadania; porządkuje przedmioty (od najmniejszego do największego i odwrotnie); kontynuuje regularny wzór (np. szlaczek); korzystając z programu Baltie, wykonuje działania matematyczne, np. dodawanie, odejmowanie; 	<ul style="list-style-type: none"> wie, jak wyczyścić scenę w programie Baltie, korzystając z opcji menu; samodzielnie otwiera scenę zapisaną w pliku; uzupełnia i modyfikuje scenę; potrafi samodzielnie zauważyć logiczny porządek, w jakim powinny być ułożone przedmioty na scenie; tworzy sceny według własnych pomysłów; potrafi samodzielnie ułożyć zadanie podobne do podane w materiale ćwiczeniowym;
<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje zadania prowadzące do odkrywania algorytmów, np. porównuje liczby elementów zbiorów, szuka najmniejszego i największego elementu zbioru, porządkuje elementy zbioru (liczby, litery, wyrazy). 	<ul style="list-style-type: none"> rozwiązuje trudniejsze zadania prowadzące do okrywania algorytmów; próbuje np. opowiedzieć, w jaki sposób zostały uporządkowane przedmioty na scenie, jak odkrył, który element jest najmniejszy.

4. Rozwiązywanie problemów z wykorzystaniem komputera – tworzenie rysunku w edytorze grafiki	
Osiągnięcia podstawowe	Osiągnięcia ponadpodstawowe
<ul style="list-style-type: none"> na podstawie wzorcowego rysunku lub treści ćwiczenia potrafi utworzyć prosty rysunek w edytorze grafiki lub zmodyfikować istniejący; potrafi skorzystać z kilku wybranych narzędzi malarskich, m.in. rysowanie ołówkiem, malowanie pędzlem, wypełnianie kolorem obszarów zamkniętych, usuwanie fragmentu rysunku gumką; potrafi kolorować rysunki, używając palety kolorów, w tym wypełniać kolorem obszary zamknięte; zaznacza i usuwa fragmenty rysunków; 	<ul style="list-style-type: none"> tworzy rysunki w edytorze grafiki według własnego pomysłu, używając wybranych narzędzi malarskich; bierze udział w konkursach plastycznych dla dzieci;
<ul style="list-style-type: none"> wprowadza krótki (jednowyrazowy) napis do pola tekstowego w obszarze rysunku; wie, jak uzyskać wielkie litery i polskie litery ze znakami diakrytycznymi oraz zmienić parametry czcionki (niektóre ćwiczenia wykonuje z pomocą nauczyciela). 	<ul style="list-style-type: none"> potrafi wprowadzić napis (kilkuwyrazowy) do pola tekstowego; samodzielnie korzysta z paska narzędzi tekstowych w celu zmiany parametrów czcionki.

VI. Ustalanie oceny semestralnej i końcowej

- Ocena końcowa (semestralna, roczna) jest średnią arytmetyczną ocen cząstkowych.
- Uczniowie, którzy w semestrze mają ponad 50% godzin nieobecności, nie będą klasyfikowani.

VII. Nieprzygotowanie się ucznia do zajęć lekcyjnych.

- Uczeń ma prawo dwa razy w semestrze zgłosić nieprzygotowanie do lekcji, które nauczyciel odnotuje w dzienniku i nie będzie ono brane pod uwagę przy klasyfikacji semestralnej czy rocznej.
- Zgłoszenie braku przygotowania musi się odbyć na początku lekcji, a nie w czasie jej trwania.
- Jeżeli w danym dniu nauczyciel planuje zaliczenie ćwiczeń, uczeń zgłaszający nieprzygotowanie również je wykonuje, lecz jego praca w momencie niepowodzenia nie będzie oceniana.
- Osoby, które były nieobecne na lekcjach dłużej niż tydzień mają automatycznie usprawiedliwione nieprzygotowanie.

VIII. Postanowienia końcowe

- O przedmiotowych zasadach oceniania uczniowie informowani są na pierwszych zajęciach lekcyjnych.
- Na zajęciach obowiązuje zawarty w danym roku szkolnym kontrakt z uczniami, w którym szczegółowo określony jest sposób oceniania oraz zagadnienia dotyczące obowiązków ucznia i nauczyciela związanych z przedmiotem.