

Przedmiotowy System Oceniania z zajęć komputerowych w edukacji wczesnoszkolnej

***w Szkole Podstawowej nr3
z Oddziałami Integracyjnymi
i Oddziałami Sportowymi
w Zespole Szkół Samorządowych
im. 1 Pułku Ułanów Krechowieckich
w Augustowie***

***Program nauczania dla I etapu kształcenia
„Doświadczenie świata”***

Agata Daniłowicz

Cele Przedmiotowego Systemu Oceniania

- Jasne określenie zasad, którymi nauczyciel będzie się kierował przy wystawianiu ocen z zajęć komputerowych.
- Wspomaganie procesu nauczania i uczenia się.
- Motywowanie uczniów do pracy.

Założenia ogólne

- Dokumentem normującym ogólne zasady oceniania jest Szkolny System Oceniania.
- Wszystkie oceny są jawne dla uczniów, przyjmuje się skalę przyjętą w Szkolnym Systemie Oceniania.
- Uczeń jest informowany na bieżąco o otrzymywanych ocenach częściowych. Każda ocena jest jawna. Rodzice lub opiekunowie mogą zapoznać się z oceną osiągnięć ucznia na wyznaczonych konsultacjach i zebraniach wychowawcy z rodzicami. Na życzenie rodzica lub opiekuna nauczyciel ma obowiązek uzasadnić wystawioną ocenę.
- Nauczyciel ma obowiązek wystawienia każdemu uczniowi przynajmniej jednej oceny w miesiącu, jeżeli uczeń uczestniczył, w co najmniej trzech godzinach zajęć dydaktycznych.
- W przypadku 5-dniowej absencji i dłuższej absencji chorobowej ucznia nauczyciel ma obowiązek umożliwić uczniowi uzupełnienie wiadomości i umiejętności w ciągu tygodnia i wstrzymać się od oceniania ucznia w tym okresie.
- Na początku roku szkolnego uczniowie zapoznawani są z wymaganiami edukacyjnymi na poszczególne oceny.
- Nauczyciel jest obowiązany, na podstawie opinii poradni psychologiczno-pedagogicznej, w tym publicznej lub niepublicznej poradni specjalistycznej, dostosować wymagania edukacyjne do indywidualnych potrzeb psychofizycznych i edukacyjnych ucznia, u którego stwierdzono zaburzenia i odchylenia rozwojowe lub specyficzne trudności w uczeniu się, uniemożliwiające sprostanie tym wymaganiom.
- W przypadku ucznia posiadającego orzeczenie o potrzebie kształcenia specjalnego albo indywidualnego nauczania dostosowanie wymagań edukacyjnych do indywidualnych potrzeb psychofizycznych i edukacyjnych ucznia może nastąpić na podstawie tego orzeczenia.

Rodzaje pomocy i wsparcia

a) zdiagnozowana dysleksja i dysgrafia, dyskalkulia:

- unikanie głośnego czytania na lekcji, ewentualnie na prośbę ucznia;
- w przypadku uczniów dysgraficznych dopuszcza się pismo drukowane lub wydruk komputerowy;

b) niepełnosprawność intelektualna w stopniu lekkim:

- modyfikacja planów wynikowych; dostosowanie treści oraz wymagań do indywidualnych potrzeb rozwojowych i edukacyjnych oraz do możliwości psychofizycznych ucznia;
- dostosowanie liczby zadań i poziomu trudności do indywidualnych możliwości i potrzeb ucznia;

- częste powtarzanie kluczowych wiadomości i utrwalanie podstawowych umiejętności;
- stosowanie pomocy wizualnych, odwoływanie się do konkretnego przykładu z życia,
- stosowanie metod i form pracy z uczniem opracowanych przez zespół ds. pomocy psychologicznej i zapisanych w Indywidualnym Programie Edukacyjno-Terapeutycznym;

c) zespół Aspergera

- konsekwentne informowanie o przebiegu lekcji, o zamierzonych efektach pracy, o ewentualnych zmianach,
- podkreślanie i akcentowanie zachowań aprobowanych społecznie,
- częstsze kontrolowanie tempa i rytmu pracy (np. stosowanie czasomierzy),
- objaśnianie konkretne, bez zbytecznej metaforyki; zadawanie pytań zwrotnych sprawdzających zrozumienie poleceń,
- stosowanie dodatkowych objaśnień przede wszystkim do zadań tekstowych;
- wyznaczanie ról społecznych (pomocnik nauczyciela, sprawozdawca, koordynator pracy w grupie i in.),
- stosowanie metod i form pracy z uczniem opracowanych przez zespół ds. pomocy psychologicznej i zapisanych w Indywidualnym Programie Edukacyjno-Terapeutycznym;

d) zagrożenie niedostosowaniem społecznym

- stosowanie wzmocnień pozytywnych; zauważanie nawet drobnych osiągnięć oraz wysiłku włożonego w wykonywanie zadań,
- przypominanie o zasadach właściwego zachowania,
- stosowanie ćwiczeń koncentrujących, korzystanie z pomocy wizualnych,
- skupianie uwagi na jednej rzeczy; uwzględnienie krótkiego czasu skupienia,
- stosowanie metod i form pracy z uczniem opracowanych przez zespół ds. pomocy psychologicznej i zapisanych w Indywidualnym Programie Edukacyjno-Terapeutycznym.

- Bardzo ważną rolę przy wystawianiu oceny odgrywa umiejętność obsługi i wykorzystanie komputera podczas rozwiązywania problemów praktycznych.
- Uczniowie pracujący w dwuosobowych grupach nie muszą otrzymać tej samej oceny, na ostateczną ocenę będzie się składać nie tylko końcowy efekt, ale też ich indywidualny wkład w wykonywanie pracy.

Funkcje oceny w kształceniu zintegrowanym

- informacyjna– ukazująca, co uczeń poznał, opanował, nauczył się, jakie zdobył umiejętności, co już potrafi, jaki był wkład jego pracy;
- korekcyjna- wskazująca na to, co trzeba doskonalić, co zmienić w pracy z dzieckiem, aby uzyskać lepsze efekty;
- motywująca– zachęcająca do podejmowania dalszego wysiłku, wskazująca możliwość osiągnięcia sukcesu oraz dająca dziecku wiarę we własne siły.

Ocenianie uwzględnia

- indywidualne predyspozycje i możliwości dziecka w opanowaniu wymagań edukacyjnych,
- stopień opanowania wymagań,
- stopień zaangażowania i wkład własnej pracy w procesie zdobywania wiadomości i umiejętności,
- umiejętność stosowania zdobytych wiadomości i umiejętności w sytuacjach typowych i nowych,
- postępy dziecka w rozwoju społeczno – moralnym.

Głównym kryterium oceniania z zajęć komputerowych jest sprawdzenie wiadomości i umiejętności poprzez:

- ćwiczenia praktyczne (Ć),
- wypowiedzi ustne ucznia (A),
- ocenę postaw uczniów (N).

Sposoby oceniania

1. W klasach I – III ocena śródroczna i roczna jest oceną opisową.
2. Przy ocenianiu bieżącym stosuje się oceny częściowe.
3. Przy ocenianiu bieżącym stosuje się oceny wyrażone w stopniu:

Celujący - 6

Bardzo dobry – 5

Dobry – 4

Dostateczny – 3

Dopuszczający – 2

Niedostateczny – 1

Zasady ustalania ocen cząstkowych

Ocena	Norma procentowa
Niedostateczny	0% - 34%
Dopuszczający	35% - 49%
Dostateczny	50% - 69%
Dobry	70% - 84%
Bardzo dobry	85% - 95%
Celujący	96% - 100%

Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny

Celujący– uczeń opanował pełny zakres wiadomości i umiejętności. Potrafi wykorzystać wiadomości i umiejętności w sytuacjach typowych i nowych. Wytrwale i ambitnie dąży do osiągnięcia zamierzonych celów. Samodzielnie i twórczo rozwija swoje uzdolnienia .

Bardzo dobry– uczeń opanował pełny zakres wiadomości i umiejętności. Potrafi wykorzystać wiadomości i umiejętności w sytuacjach typowych. Wytrwale i ambitnie dąży do osiągnięcia zamierzonych celów.

Dobry– uczeń opanował wiadomości i umiejętności w zakresie pozwalającym na rozumienie większości treści. Umie zastosować je w sytuacjach typowych, znanych z przykładów i wzorów.

Dostateczny– uczeń opanował podstawowy zakres wiadomości i umiejętności niezbędnych do dalszego uczenia się. Większość z nich wykonuje przy pomocy nauczyciela.

Dopuszczający– uczeń opanował w bardzo ograniczonym zakresie wiadomości i umiejętności. Mimo przejawianych chęci nie jest w stanie wykazać się umiejętnościami i wiadomościami. Potrafi wykonać najprostsze zadania przy pomocy nauczyciela. W sposób bierny uczestniczy w zajęciach.

Niedostateczny– uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności niezbędnych do dalszego uczenia się. Nie pracuje samodzielnie. Nawet przy pomocy nauczyciela nie potrafi wykonać zadań o elementarnym stopniu trudności.

Wymagania na poszczególne oceny z zajęć komputerowych
w kształceniu zintegrowanym

KLASA I

STOPIEŃ OPANOWANIA WIADOMOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI	WYMAGANIA EDUKACYJNE
CELUJĄCY (6)	Uczeń: • samodzielnie włącza i wyłącza komputer, • samodzielnie uruchamia wskazany przez nauczyciela program, • bezbłędnie nazywa podstawowe urządzenia zestawu komputerowego (jednostka centralna, monitor, klawiatura, mysz), • posługuje się podstawowymi pojęciami zestawu komputerowego, • samodzielnie uruchamia płytę CD, • prawidłowo siedzi przy stanowisku komputerowym podczas pracy, • zachowuje bezpieczną odległość oczu od monitora.
BARDZO DOBRY (5)	Uczeń: • bardzo dobrze posługuje się komputerem w podstawowym zakresie, • włącza i wyłącza komputer, • zmienia kształt i wielkość okna programu po demonstracji tej czynności przez nauczyciela, • posługuje się różnymi opcjami dostępnymi dla narzędzi w programie Paint, • posługuje się różnymi stopniami powiększenia obrazu za pomocą narzędzia Lupa, • samodzielnie pisze w edytorze tekstu teksty i nanosi w nich poprawki, • wie, w jaki sposób można skopiować i wkleić wybrany element (zna skróty klawiszowe Ctrl+C, Ctrl+V), • w praktyce stosuje nazwy zestawu komputerowego.
DOBRY (4)	Uczeń: • samodzielnie pisze w edytorze tekstu proste teksty i nanosi w nich poprawki, • samodzielnie zaznacza wybrane fragmenty tekstu, • samodzielnie pogrubia, pochyla i podkreśla wybrane fragmenty tekstu, • samodzielnie usuwa pogrubienie, pochylenie i podkreślenie tekstu, • rozróżnia polecenia „zapisz” i „zapisz jako” oraz poprawnie je stosuje, • samodzielnie formatuje tekst (pogrubia, pochyla, zmienia kolor liter), • omawia zagrożenia dla zdrowia i rozwoju wynikające z niewłaściwego wyboru gier komputerowych, • wskazuje i nazywa podstawowe elementy pulpitu komputerowego, • uruchamia i zamyka różne programy, • samodzielnie rysuje i koloruje rysunek w programie graficznym, • samodzielnie odnajduje lukę w rysunku, • samodzielnie usuwa wybrane elementy rysunku, • samodzielnie usuwa z tekstu litery i znaki za pomocą klawiszy Delete i Backspace, • samodzielnie korzysta z klawiszy strzałek podczas edycji tekstu, • wie, co to jest plik i folder, • samodzielnie zaznacza, przenosi, kopiuje i wkleja wybrany element we wskazane miejsce, • samodzielnie dodaje tekst do ilustracji posługując się narzędziem Tekst w edytorze grafiki.

DOSTATECZNY (3)	Uczeń: - włącza i wyłącza komputer z pomocą nauczyciela, - posługuje się myszką i klawiaturą z pomocą nauczyciela, - rozdziela i wymienia nazwy czterech podstawowych części zestawu komputerowego, - wyjaśnia, czym jest komputer i do czego można go użyć, - wymienia niektóre czynności, do których wykonania komputer jest potrzebny lub zbędny, - samodzielnie koloruje rysunek w programie graficznym, - samodzielnie pisze litery i znaki w edytorze tekstu, - wie, do czego służą klawisze: Shift, Caps Lock, Enter, prawy Alt, Spacja, - odnajduje na klawiaturze klawisze: Shift, Caps Lock, Enter, Alt, Spacja, - zaznacza wybrane fragmenty tekstu z pomocą nauczyciela, - pogrubia, pochyla i podkreśla wybrane fragmenty tekstu z pomocą nauczyciela, - usuwa pogrubienie, pochylenie i podkreślenie tekstu z pomocą nauczyciela, - usuwa z tekstu litery i znaki za pomocą klawiszy Delete i Backspace z pomocą nauczyciela.
DOPUSZCZAJĄCY (2)	Uczeń: - przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem, - z trudem posługuje się myszką i klawiaturą, - włącza komputer jedynie z pomocą nauczyciela, - nawet z pomocą nauczyciela ma trudności w podstawowym zakresie posługiwania się komputerem.
NIEDOSTATECZNY (1)	Uczeń: mimo pomocy nauczyciela nie opanował podstawowych wiadomości i umiejętności.

KLASA II

STOPIEŃ OPANOWANIA WIADOMOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI	WYMAGANIA EDUKACYJNE
CELUJĄCY (6)	Uczeń: - sprawnie włącza i wyłącza komputer, - samodzielnie uruchamia i posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania, korzysta z dostępnych w programach opcji, - sprawnie nazywa główne elementy zestawu komputerowego, - sprawnie wyszukuje i korzysta z informacji.
BARDZO DOBRY (5)	Uczeń: - bardzo dobrze posługuje się komputerem w podstawowym zakresie, - samodzielnie włącza i wyłącza komputer, - sprawnie posługuje się klawiaturą i myszką, - sprawnie stosuje w praktyce nazwy elementów zestawu komputerowego, - kopiuje i wkleja określone elementy rysunku za pomocą skrótów klawiszowych Ctrl+C i Ctrl+V, - potrafi samodzielnie tworzyć kolor, używając narzędzia Definiuj kolory niestandardowe, - rysuje złożone kształty za pomocą mniejszych, połączonych ze sobą elementów,

	• korzysta narzędzi: Pogrubienie, Pochylenie, Podkreślenie, oraz Kolor czcionki w edytorze tekstu, • samodzielnie używa narzędzi: Czcionka, Rozmiar czcionki oraz Kolor wyróżnienia tekstu w edytorze tekstu, • wykonuje wcięcie akapitowe w tekście przy użyciu klawisza Tab, • Formatuje obiekty Clip Art, • Formatuje obiekty Word Art
DOBRY (4)	Uczeń: • włącza i wyłącza komputer, • posługuje się myszką i klawiaturą, • zna i potrafi zastosować wybrane narzędzie programu graficznego, • wie, jak wyglądają ikony plików, • wie, do czego służą foldery, • zna i stosuje w praktyce przyciski: Przywrócenie w dół, Maksymalizacja i Zamknij, • przenosi pliki z jednego folderu do drugiego metodą przenies/upuść, • zapisuje pliki w określonej lokalizacji, • korzysta z funkcji „Przerzuć w poziomie”, • stosuje narzędzie „Przerzuć w pionie”, • wstawia ilustrację w edytorze tekstu, • wyszukuje i wstawia obiekty ClipArt, • wstawia obiekty Word Art, • samodzielnie stosuje narzędzie Symbol,
DOSTATECZNY (3)	Uczeń: • w praktyce stosuje niektóre nazwy zestawu komputerowego, • rozpoznaje, czy komputer jest włączony, czy wyłączony, • stosuje narzędzie Symbol z pomocą nauczyciela, • stosuje w praktyce przyciski: Przywrócenie w dół, Maksymalizacja i Zamknij z pomocą nauczyciela, • przenosi pliki z jednego folderu do drugiego metodą przenies/upuść z pomocą nauczyciela, • zapisuje pliki w określonej lokalizacji z pomocą nauczyciela, • korzysta z funkcji „Przerzuć w poziomie” z pomocą nauczyciela, • stosuje narzędzie „Przerzuć w pionie” z pomocą nauczyciela, • wstawia ilustrację w edytorze tekstu z pomocą nauczyciela, • wyszukuje i wstawia obiekty Clip Art z pomocą nauczyciela, • wstawia obiekty Word Art z pomocą nauczyciela.
DOPUSZCZAJĄCY (2)	Uczeń: • włącza i wyłącza komputer z pomocą nauczyciela, • posługuje się myszką i klawiaturą z pomocą nauczyciela, • nazywa tylko niektóre elementy zestawu komputerowego, • nawet z pomocą nauczyciela ma trudności w podstawowym zakresie posługiwania się komputerem.
NIEDOSTATECZNY (1)	• mimo pomocy nauczyciela nie opanował podstawowych wiadomości i umiejętności.

KLASA III

STOPIEŃ OPANOWANIA WIADOMOŚCI I UMIEJĘTNOŚCI	WYMAGANIA EDUKACYJNE
CELUJĄCY (6)	Uczeń: • samodzielnie uruchamia i posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi, rozwijając swoje zainteresowania, korzysta z dostępnych w programach opcji, • samodzielnie wyszukuje i korzysta z informacji, • odtwarza animacje i prezentacje multimedialne, • samodzielnie tworzy krótką prezentację w programie MS PowerPoint, • zna zagrożenia wynikające z korzystania z komputera, Internetu i multimediiów.
BARDZO DOBRY (5)	Uczeń: • posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi, • wybiera informacje ze wskazanej przez nauczyciela strony, • formatuje czcionkę, • formatuje akapity, • wykonuje rysunki za pomocą prostego edytora grafiki, • tworzy tabelę w edytorze tekstu różnymi sposobami, • formatuje tabelę według własnego pomysłu, • umie dobrać odpowiednie technicznie zdjęcia, by uniknąć efektów nieostrości i rozmycia (pikselizacji), • umie dobrać schemat animacji, • samodzielnie przesyła wiadomości e-mail z załącznikami, • stosuje się do podanych ograniczeń dotyczących korzystania z komputera, Internetu i multimediiów.
DOBRY (4)	Uczeń: • potrafi stworzyć folder, nadać mu nazwę i zapisać w nim pliki, • pisze wyrazy i zdania za pomocą klawiatury, • samodzielnie przesyła wiadomości e-mail, • kopiuje informacje znalezione w Internecie do dokumentu MS Word, • zapisuje pliki graficzne pozyskane z Internetu, • wstawia pola tekstowe, • formatuje pola tekstowe, • łączy grafikę z elementem tekstowym, • tworzy tabelę w edytorze tekstu, • tworzy prostą prezentację w programie MS PowerPoint.
DOSTATECZNY (3)	Uczeń: • z pomocą nauczyciela potrafi stworzyć folder, nadać mu nazwę i zapisać w nim pliki, • opisuje prawidłowo zorganizowane stanowisko komputerowe, • posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi z pomocą nauczyciela, • wybiera informacje ze wskazanej przez nauczyciela strony z pomocą nauczyciela, • wykonuje rysunki za pomocą prostego edytora grafiki z pomocą nauczyciela, • zna podstawowe funkcje klawiatury, • pisze wyrazy i zdania za pomocą klawiatury z pomocą nauczyciela.
DOPUSZCZAJĄCY (2)	Uczeń: • przestrzega zasad bezpiecznej i higienicznej pracy z komputerem, • z trudem posługuje się wybranymi programami i grami edukacyjnymi, • włącza komputer jedynie z pomocą nauczyciela,

	• z trudem pisze wyrazy i zdania za pomocą klawiatury przy pomocy nauczyciela, • nawet z pomocą nauczyciela ma trudności w podstawowym zakresie posługiwania się komputerem.
NIEDOSTATECZNY (1)	• mimo pomocy nauczyciela nie opanował podstawowych wiadomości i umiejętności.