

## **PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIAN IA**

### **z zajęć komputerowych– szkoła podstawowa kl VI**

#### **Przedmiotem oceny z informatyki są:**

- umiejętności praktyczne,
- wiadomości teoretyczne,
- kreatywność (twórcze myślenie), posługiwanie się językiem informatycznym i technicznym
- postawa (pracowitość, systematyczność, umiejętność pracy w grupie).

#### **Pomiar osiągnięć uczniów odbywa się za pomocą następujących narzędzi:**

- praca praktyczna przy komputerze,
- aktywność na lekcji, przygotowanie do lekcji,
- pisemne prace sprawdzające,
- odpowiedzi ustne,
- zeszyt
- prace domowe,
- prace dodatkowe
- udział w konkursach
- aktywność
- przestrzeganie regulaminu

#### **Tryb oceniania**

- prace pisemne są zapowiadane z co najmniej tygodniowym wyprzedzeniem i podany jest zakres materiału
- uczeń nieobecny z przyczyn losowych na pracy pisemnej lub ćwiczeniach, musi je uzupełnić w wyznaczonym terminie w ciągu 2 tygodni
- kartkówek zapowiedzianych nie poprawiamy
- ocenę ndst. można poprawić w ciągu tygodnia ( po uzgodnieniu terminu)
- aktywność na lekcji nagradzana jest „ plusami”, 3 plusy= bdb,
- na początku lekcji uczeń zgłasza brak zeszytu, książki, płyty, np. (3 razy w semestrze).

## **Kryteria ocen**

### **CELUJĄCA**

Uczeń spełnia wymagania na ocenę bardzo dobrą. Stosuje swoje umiejętności i wiadomości do rozwiązywania zadań trudnych; samodzielnie wyciąga i formułuje wnioski, które potrafi uzasadnić.

Swobodnie porusza się po oprogramowaniu tworząc prace, pomoce i prezentacje.

Jest aktywny; przygotowuje dodatkowe prace na zajęcia.

Bierze udział w konkursach pozaszkolnych (i ma osiągnięcia- 1-3 miejsce w konkursach pozaszkolnych).

### **BARDZO DOBRA**

Uczeń musi spełnić wymagania na ocenę dobrą.

Pracuje samodzielnie, bez pomocy nauczyciela.

Uczeń samodzielnie wykonuje poszczególne ćwiczenia na lekcji zgodnie z instrukcją.

Chętnie podejmuje działania wykorzystując własne umiejętności, swobodnie porusza się w systemie operacyjnym, tworzy staranne, dokładne prace związane z zadaniem.

Swobodnie korzysta z posiadanych umiejętności przy tworzeniu prac.

Bezbłędnie redaguje tekst, tworzy rysunki w programach graficznych, poprawia gotowe prace, redaguje i formatuje tekst wg podanego wzoru, potrafi łączyć teksty i rysunki w tym samym dokumencie.

### **DOBRA**

Uczeń musi spełnić wymagania na ocenę dostateczną.

Uczeń samodzielnie wykonuje poszczególne ćwiczenia na lekcji.

Samodzielnie uruchamia programy, zmienia wielkość okien, swobodnie przesuwa ruchome obiekty na ekranie.

Samodzielnie zapisuje i odczytuje pliki na komputerze; wpisuje i redaguje tekst; tworzy rysunki w programach graficznych.

Poprawia gotowe prace; potrafi zmieniać ich nazwy i zapisywać w innym miejscu.

Tworzy staranne, ciekawe i dokładne prace wg instrukcji, wykorzystując posiadaną wiedzę.

Pracuje przy niewielkiej pomocy nauczyciela.

### **DOSTATECZNA**

Uczeń musi spełnić wymagania na ocenę dopuszczającą.

Potrafi samodzielnie rozpocząć i zakończyć pracę z komputerem.

Z niewielką pomocą nauczyciela uruchamia programy; zapisuje i odczytuje pliki; wpisuje tekst z zachowaniem podstawowych zasad edycji; potrafi tworzyć prace w prostych programach graficznych;

Samodzielnie wyszczególnia elementy zestawu komputerowego;

Zna i potrafi wymienić urządzenia oparte na technice komputerowej; zna pojęcie multimedia,

Przy niewielkiej pomocy nauczyciela korzysta z informacji zawartych w programach multimedialnych.

### **Dopuszczająca**

Uczeń opanował podstawowe opcje systemu i oprogramowania umożliwiające mu pracę z komputerem.

Potrafi rozpocząć i zakończyć pracę z komputerem przy pomocy nauczyciela.

Uruchamia programy i wykonuje ćwiczenia tylko przy pomocy nauczyciela.

### **NIEDOSTATECZNA**

Uczeń nie opanował podstaw, które umożliwiają mu jakąkolwiek pracę z komputerem.

Nie stosuje się do regulaminu pracowni.

Wykazuje całkowity brak zainteresowania przedmiotem.

### **Zakres podstawowych umiejętności podlegających ocenie:**

#### **Wszystkie poziomy**

- sposoby komunikacji z komputerem;
- środowisko pracy (system operacyjny);
- opcje systemu i poszczególnych programów;
- podstawowe operacje związane z obsługą systemu;
- wykonywanie obliczeń - użycie kalkulatora;
- wyszukiwanie i uruchamianie programów (z ikon, z pasków);
- rysowanie i malowanie w prostych programach graficznych;
- obsługa edytora tekstu, formatowanie tekstów i obrazów;

## Klasy VI

- skróty klawiszowe;
- podstawy arkusza kalkulacyjnego – tworzenie wykresów;
- tworzenie prostych prezentacji;
- swobodne poruszanie się po zasobach komputera przy użyciu różnorodnego oprogramowania