


# PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA ZAJĘCIA KOMPUTEROWE


## KLASA III

### Narzędzia i metody oceniania umiejętności ucznia.

1. Ocenę opisową redaguje się na podstawie informacji zgromadzonych za pomocą narzędzi oceniania.
2. Gromadząc informacje na temat postępów ucznia nauczyciel korzysta z następujących metod i narzędzi kontrolno-diagnostycznych takich jak:
  - sprawdziany
  - bieżącą obserwację ucznia. /Kierunki obserwacji wyznaczane są przez wymagania programowe określone w poszczególnych poziomach klas./
3. W systemie oceniania bierzemy również pod uwagę:
  - wytwory pracy ucznia
  - indywidualne i grupowe prace na lekcji

### Sposoby dokumentowania osiągnięć uczniów

 Bieżącą ocenę ucznia nauczyciel rejestruje/dokumentuje/ dokonując zapisów w dzienniku lekcyjnym

-  Symbole cyfrowe 1-6, stosuje się wyłącznie jako zapis w dzienniku lekcyjnym

### Skala ocen cząstkowych i kryteria wymagań na poszczególne stopnie:

#### **Ocena celująca (6) /wymagania wykraczające/**

Uczeń ma osiągnięcia wykraczające poza wymagania programowe danej klasy. W podejmowanych działaniach prezentuje oryginalność i pomysłowość, wykonując zadania i rozwiązując problemy proponuje śmiało i odważne, nietypowe rozwiązania. Korzysta z różnych źródeł informacji. Potrafi samodzielnie wnioskować, uogólniać i dostrzegać związki przyczynowo – skutkowe. Osiąga sukcesy w konkursach i zawodach.

#### **Ocena bardzo dobra (5) /wymagania dopełniające/**

Uczeń opanował pełny zakres wiadomości i umiejętności określony wymaganiami programowymi – biele wykorzystuje je w różnych sytuacjach, potrafi korzystać z różnych źródeł informacji, twórczo i samodzielnie rozwiązuje problemy, w nowych sytuacjach radzi sobie doskonale.

#### **Ocena dobra (4) /wymagania rozszerzające/**

Uczeń opanował zakres wiadomości i umiejętności określony programem nauczania w stopniu średnim – potrafi sprawnie wykorzystać je w sytuacjach typowych, pracuje samodzielnie, potrafi poprawić swoje błędy, rozwiązać w praktyce typowe zadania i problemy.

#### **Ocena dostateczna (3) /wymagania podstawowe/**

Uczeń opanował wiadomości i umiejętności określone wymaganiami programowymi w stopniu zadowalającym – potrafi wykorzystać je rozwiązując proste zadania, z pomocą nauczyciela rozwiązuje typowe zadania i problemy o średnim stopniu trudności dające się wykorzystać w sytuacjach szkolnych i pozaszkolnych.

#### **Ocena dopuszczająca (2) /wymagania konieczne/**

Uczeń opanował wiadomości i umiejętności określone wymaganiami programowymi w stopniu niskim, niezbędnym do dalszej nauki – uczeń wymaga wsparcia i pomocy ze strony nauczyciela w swoich działaniach i w rozwiązywaniu zadań, samodzielnie wykonuje zadania o niewielkim stopniu trudności. Nie przestrzega limitów czasowych, często nie kończy rozpoczętych działań.

#### **Ocena niedostateczna (1)**

Uczeń nie opanował wiadomości i umiejętności określonych wymaganiami programowymi, a braki w wiadomościach i umiejętnościach uniemożliwiają dalsze zdobywanie wiedzy. Uczeń nie jest w stanie rozwiązać/wykonać/ zadania nawet o niewielkim, elementarnym stopniu trudności. Nie radzi sobie nawet z pomocą nauczyciela. Odmawia wykonania zadania, nie próbuje, nie stara się, niszczy prace.

## Sposoby powiadamiania uczniów i rodziców przez nauczycieli, o postępach uczniów w nauce i zachowaniu.

1. Na początku roku szkolnego rodzice zapoznawani są z PSO.
2. Na zakończenie każdego semestru, z miesięcznym wyprzedzeniem, rodzice otrzymują informację u uzyskaniu pozytywnej bądź negatywnej oceny postępów ucznia.
3. Śródroczne i roczne oceny klasyfikacyjne są ocenami opisowymi.

### Kryteria oceniania uczniów w kształceniu zintegrowanym - klasa III

Przy ocenianiu bieżącym w klasach I-III oprócz oceny opisowej stosuje się symbole cyfrowe w skali 1-6.

Symbole cyfrowe	Zajęcia komputerowe
Celujący (cel) 6	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sprawnie przegląda i przyswaja nowe informacje zawarte na wybranych stronach internetowych do pogłębiania wiedzy z różnych dyscyplin,</li> <li>• świadomie wykorzystuje gry i zabawy edukacyjne zawarte na stronach WWW do utrwalenia, pogłębiania i zdobywania wiedzy,</li> <li>• sprawnie posługuje się programem Logomocja, Scratch</li> <li>• bierze udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy.</li> </ul>
Bardzo dobry (bdb) 5	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej,</li> <li>• dostrzega zagrożenie wynikające z korzystania z Sieci i multimediiów,</li> <li>• samodzielnie odtwarza animacje i prezentacje multimedialne,</li> <li>• tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie graficznym Paint,</li> <li>• samodzielnie zaznacza, przesuwa, przesuwa w pionie i w poziomie wybrane elementy w kompozycji,</li> <li>• pisze i formatuje tekst według podanych wskazówek, wstawia Autokształty, Cliparty,</li> <li>• zna i wykorzystuje różne sposoby kopiowania i wklejania tekstu i rysunku,</li> <li>• zna i prawidłowo posługuje się klawiaturą,</li> <li>• tworzy prezentację w programie PowerPoint,</li> <li>• posługuje się Kalkulatorem,</li> <li>• tworzy folder i zapisuje w nim prace.</li> </ul>
Dobry (db) 4	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• prawidłowo zachowuje się w pracowni komputerowej,</li> <li>• tworzy proste kompozycje w programie graficznym Paint,</li> <li>• pisze i formatuje tekst według wskazówek nauczyciela, wstawia niektóre Autokształty, Cliparty,</li> <li>• po wyjaśnieniu kopiuje, wkleja tekst i rysunek,</li> <li>• posługuje się klawiaturą,</li> <li>• tworzy, przy objaśnieniu nauczyciela, prostą prezentację w programie PowerPoint,</li> <li>• zna kalkulator,</li> <li>• tworzy folder i z pomocą zapisuje w nim prace.</li> </ul>
Dostateczny (dst) 3	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• pamięta niektóre zasady obowiązujące w pracowni komputerowej, wymaga nadzoru nauczyciela,</li> <li>• uruchamia programy multimedialne kierując się wskazówkami nauczyciela,</li> <li>• tworzy schematyczne rysunki w programie graficznym Paint,</li> <li>• z pomocą nauczyciela zaznacza i przesuwa wybrane elementy rysunku,</li> <li>• z trudnością zapisuje tekst, myli przyciski na klawiaturze,</li> <li>• kopiuje, wkleja tekst i rysunek według wskazówek nauczyciela.</li> </ul>

Dopuszczający (dop) 2	<p>Uczeń:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela,</li> <li>• uruchamia zestaw komputerowy korzystając ze wskazówek nauczyciela,</li> <li>• potrzebuje mobilizacji do zakończenia pracy graficznej i tekstowej,</li> <li>• nie zapisuje tekstu, myli przyciski na klawiaturze.</li> </ul>
Niedostateczny (ndst) 1	<p>Nie potrafi w podstawowym zakresie posługiwać się komputerem</p>

### **Ocena opisowa za I semestr roku szkolnego – Zajęcia komputerowe klasa III**

- Uczeń korzysta z urządzeń (myszki, klawiatury) na poziomie: bardzo dobrym, dobrym, słabym. Z pomocą nauczyciela uczeń korzysta z urządzeń (myszki, klawiatury).
- Wykorzystuje edytor graficzny Paint do wykonania rysunków na poziomie: bardzo dobrym, dobrym, słabym. Z pomocą nauczyciela wykonuje kompozycje w edytorze graficznym Paint.
- Korzysta z edytora tekstowego Word do napisania wyrazów, zdań na poziomie: bardzo dobrym, dobrym, słabym. Z pomocą nauczyciela pisze wyrazy i zdania w edytorze tekstowym Word.

### **Oceny końcoworoczne (zapis na świadectwie)**

- (6) – Wspaniale opanował(a) zakres wiadomości i umiejętności z zajęć komputerowych.
- (5) – Bardzo dobrze opanował(a) zakres wiadomości i umiejętności z zajęć komputerowych.
- (4) – Dobrze opanował(a) zakres wiadomości i umiejętności z zajęć komputerowych.
- (3) – Przeciętnie opanował(a) zakres wiadomości i umiejętności z zajęć komputerowych.
- (2) – Słabo opanował(a) zakres wiadomości i umiejętności z zajęć komputerowych.

mgr Stanisław Zoń