

ZAJĘCIA EDUKACYJNE: Edukacja informatyczna
NAUCZYCIELE PROWADZĄCY: mgr inż. Marcin Bujok

Zgodnie z wytycznymi nowej podstawy programowej zajęcia z edukacji informatycznej należy prowadzić w korelacji z pozostałymi obszarami edukacji. W klasach I–III szkoły podstawowej komputer ma być wykorzystywany jako urządzenie, które wzbogaca proces nauczania i uczenia się. Korzystają ze wskazanych aplikacji i zasobów Internetu.

Uczniowie:

- poznają zasady obsługi komputera, zdobywają podstawową wiedzę na temat funkcjonowania niektórych programów,
- przestrzegają prawa i zasady bezpieczeństwa,
- programują i rozwiązują problemy z wykorzystaniem komputera i innych urządzeń cyfrowych,
- tworzą rysunki i prezentacje,
- piszą teksty,
- rozwijają kompetencje społeczne,
- rozwijają zainteresowania i utrwalają wiadomości korzystając z edukacyjnych gier komputerowych (programy edukacyjne na płytach i w sieci).

I. Informacje ogólne

1. Ocenianiu podlegają osiągnięcia edukacyjne ucznia, tj. poziom i postępy w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności w stosunku do wymagań określonych w podstawie programowej oraz wymagań edukacyjnych wynikających z realizowanych w szkole programów nauczania.
2. Wymagania edukacyjne dostosowuje się do indywidualnych potrzeb rozwojowych i edukacyjnych oraz możliwości psychofizycznych ucznia. Dostosowanie wymagań określone jest w Indywidualnych Programach Edukacyjno-Terapeutycznych lub w arkuszach dostosowania wymagań edukacyjnych przygotowanych na podstawie opinii poradni psychologiczno-pedagogicznej.
3. Ocenianie bieżące z zajęć edukacyjnych ma na celu monitorowanie pracy ucznia oraz przekazywanie mu informacji o jego osiągnięciach edukacyjnych pomagających w uczeniu się, poprzez wskazanie co uczeń robi dobrze, co i jak wymaga poprawy oraz jak powinien dalej się uczyć.
4. Oceny bieżące ustala się w stopniach według następującej skali:
 - 1) stopień celujący (cel) – 6 – uczeń posiadał wiedzę i umiejętności wykraczające poza program, biegle posługuje się zdobytymi wiadomościami,
 - 2) stopień bardzo dobry (bdb) – 5 – uczeń opanował pełny zakres wiedzy i umiejętności określony programem,
 - 3) stopień dobry (db) – 4 – uczeń stosuje poprawnie wiadomości, rozwiązuje samodzielnie typowe zadania,
 - 4) stopień dostateczny (dst) – 3 – uczeń opanował minimum programowe,
 - 5) stopień dopuszczający (dop) – 2 – uczeń ma braki w opanowaniu minimum, ale braki te nie przekreślają możliwości uzyskania przez ucznia podstawowej wiedzy w czasie dalszej nauki,

- 6) stopień niedostateczny (ndst) – 1 – uczeń nie opanował minimum wiadomości i umiejętności i braki uniemożliwiają dalsze zdobywanie wiedzy, uczeń nie jest w stanie rozwiązać zadań o niewielkim stopniu trudności.
5. W trakcie oceniania bieżącego przy stopniach dopuszcza się dopisywanie znaków: „+”, „-”, „=”.
6. W ocenianiu bieżącym dopuszcza się stosowanie znaków i skrótów:
- 1) „zw” – zwolniony z danej aktywności,
 - 2) „us” – usprawiedliwiony,
 - 3) „np” – nieprzygotowany,
 - 4) „nb” – nieobecny,
 - 5) „+” – dodatkowa aktywność,
 - 6) „-” – brak (np. zeszytu, podręcznika, zadania itp.).
7. Dopuszczane formy oceniania wiedzy i umiejętności uczniów to:
- 1) sprawdziany,
 - 2) kartkówki,
 - 3) testy,
 - 4) zadania domowe,
 - 5) odpowiedzi ustne,
 - 6) aktywność na lekcji,
 - 7) ćwiczenia realizowane podczas lekcji,
 - 8) wykonywanie dodatkowych zadań,
 - 9) udział w konkursach przedmiotowych.
8. Uczeń ma prawo poprawić ocenę niedostateczną z prac pisemnych, o których mowa w ust. 7 pkt 1 i 3; w pozostałych sytuacjach decyzję o możliwości poprawy oceny podejmuje nauczyciel. Oceny niedostateczne z prac pisemnych należy poprawić pisemnie w terminie **30 dni** od dnia wpisania oceny do dziennika.

II. Warunki i tryb otrzymania wyższej niż przewidywana rocznej oceny klasyfikacyjnej z zajęć edukacyjnych

Uczeń może otrzymać ocenę wyższą (na koniec roku) od proponowanej, jeżeli:

Na wniosek ucznia lub jego opiekunów prawnych, przed konferencją klasyfikacyjną, uczeń może poprawić proponowaną przez nauczyciela ocenę klasyfikacyjną. Termin sprawdzianu i jego zakres ustala nauczyciel w porozumieniu z zainteresowanym uczniem (i w razie potrzeby z jego opiekunami prawnymi). Uczeń zobowiązany jest poprawić te pisemne prace klasowe, z których otrzymał ocenę niższą niż oczekiwana przez niego ocena klasyfikacyjna. Stopień trudności sprawdzianu winien odpowiadać wymaganiom edukacyjnym na tę ocenę klasyfikacyjną, którą uczeń chciałby uzyskać.

III. Sposób oceniania prac pisemnych

Prace pisemne (sprawdziany, kartkówki) oceniane są według skali procentowej:

OCENA	PROGI PROCENTOWE
celujący	99 - 100
celujący -	98
bardzo dobry +	97
bardzo dobry	86 - 96
bardzo dobry -	85
dobry +	84
dobry	71 - 83
dobry -	70
dostateczny +	69
dostateczny	56 - 68
dostateczny -	55
dopuszczający +	54
dopuszczający	41 - 53
dopuszczający -	40
niedostateczny +	36 - 39
niedostateczny	0 - 35

IV. Wymagania edukacyjne niezbędne do otrzymania przez ucznia poszczególnych ocen z zajęć edukacyjnych

KLASA 1

CELUJĄCY	BARDZO DOBRY	DOBRY	DOSTATECZNY	DOPUSZCZAJĄCY	NIEDOSTATECZNY
Posiada wiedzę i umiejętności znacznie wykraczające poza program nauczania. Umie obsługiwać komputer, nazywa elementy zestawu komputerowego,	Posługuje się komputerem w podstawowym zakresie: korzysta z klawiatury, myszy, uruchamia programy, wie jak trzeba korzystać z komputera żeby	Posługuje się komputerem w podstawowym zakresie, korzysta z myszy i klawiatury, ze wskazówkami nauczyciela uruchamia	Z pomocą nauczyciela posługuje się komputerem w podstawowym zakresie, korzysta z myszy i klawiatury, wie jak trzeba korzystać	Słabo opanował wiedzę i umiejętności . w sytuacjach trudniejszych nie radzi sobie bez pomocy. Posługuje się komputerem w podstawowym zakresie: korzysta	Nie opanował nawet podstawowych technik związanych z obsługą komputera i oprogramowania. Nie wykonuje ćwiczeń. Jest nieprzygotowany do zajęć. Nie wie, jak korzystać z komputera,

<p>posługuje się wybranymi grami i programami edukacyjnymi, bezpiecznie korzysta z komputera i stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera. Osiąga sukcesy w zakresie programowania. Sam potrafi wizualnie zaprogramować proste sytuacje lub historyjki według własnego pomysłu.</p>	<p>nie narażać własnego zdrowia, stosuje się do ograniczeń dotyczących korzystania z komputera. Interesuje się programowaniem. Samodzielnie potrafi zaprogramować proste sytuacje lub historyjki według odpowiedniego wzoru.</p>	<p>programy, wie jak trzeba korzystać z komputera, by nie narażać swojego zdrowia. Programuje wspólnie z innymi uczniami wykonując proste sekwencje. Czasami potrzebuje pomocy.</p>	<p>z komputera by nie narażać swojego zdrowia. Programuje, ale popełnia błędy podczas wykonywania sekwencji. Często jest nieaktywny na zajęciach. Zazwyczaj myli sekwencje w programowaniu, jest niechętny do współpracy z grupą.</p>	<p>z pomocą nauczyciela z myszki i klawiatury. Ma problemy z wykonywaniem ćwiczenia zgodnie z treścią. Często jest nieprzygotowany do zajęć.</p>	<p>aby nie narażać zdrowia. Nie potrafi programować. Nie jest zainteresowany urządzeniami cyfrowymi.</p>
--	--	---	---	--	--

KLASA 2

CELUJĄCY	BARDZO DOBRY	DOBRY	DOSTATECZNY	DOPUSZCZAJĄCY	NIEDOSTATECZNY
<p>Biegłe posługuje się zdobytymi wiadomościami w rozwiązywaniu problemów teoretycznych lub praktycznych, proponuje</p>	<p>Potrafi w pełni wykorzystać zdobyte wiadomości i umiejętności (poznanie możliwości programu na którym pracuje. Operuje</p>	<p>Wykonana praca jest zasadniczo samodzielna, lecz nie wyczerpuje zagadnienia i nie widać inwencji twórczej dziecka. Uczeń rozumie</p>	<p>Zna najważniejsze fakty dotyczące pracy z komputerem. Zna klawiaturę, spełnia wymagania podstawowe określone w programie. Jest</p>	<p>Posiada znaczne braki w zakresie wymagań podstawowych określonych w programie. Podczas wykonywania zadań wymaga mobilizacji i pomocy nauczyciela,</p>	<p>Nie posiadał wiedzy i umiejętności w zakresie wymagań podstawowych objętych programem. Nie potrafi wykonać zadań teoretycznych i praktycznych nawet</p>

<p>rozwiązania nietypowe. Potrafi samodzielnie w pełni wykorzystać zdobyte wiadomości. Potrafi samodzielnie rozwiązywać problemy wynikające podczas pracy z przewidzianym programem komputerowym. Jest zaangażowany w pracę i przestrzega zasad bezpieczeństwa. Osiąga sukcesy w zakresie programowania. Sam potrafi wizualnie zaprogramować proste sytuacje lub historyjki według własnego pomysłu.</p>	<p>poznaną terminologią informatyczną. Wykazuje się dużą starannością i sumiennością, efektywnie wykorzystuje czas pracy. Interesuje się programowaniem. Samodzielnie potrafi zaprogramować proste sytuacje lub historyjki według odpowiedniego wzoru.</p>	<p>poznaną terminologię informatyczną i w znacznym stopniu nią się posługuje. Nie zawsze efektywnie wykorzystuje czas pracy, czasem brak mu staranności i systematyczności w działaniu. Programuje wspólnie z innymi uczniami wykonując proste sekwencje. Czasami potrzebuje pomocy.</p>	<p>mało samodzielny, czasami wymaga ukierunkowania. Wykonuje zadania na miarę swoich możliwości, zna podstawowe funkcje i opcje programu. Programuje popełniając błędy podczas wykonywania sekwencji. Często jest nieaktywny na zajęciach.</p>	<p>popełnia liczne błędy zarówno w zakresie wiedzy merytorycznej jak i działania praktycznego. Słabo angażuje się w pracę. Zazwyczaj myli sekwencje w programowaniu, jest niechętny do współpracy z grupą.</p>	<p>z pomocą nauczyciela. Nie angażuje się w pracę, nie stara się dostosować do wymagań. Nie przestrzega zasad bezpieczeństwa. Nie potrafi programować. Nie jest zainteresowany urządzeniami cyfrowymi.</p>
--	--	--	--	--	--

KLASA 3

CELUJĄCY	BARDZO DOBRY	DOBRY	DOSTATECZNY	DOPUSZCZAJĄCY	NIEDOSTATECZNY
<p>Sprawnie przegląda i przyswaja nowe informacje zawarte na wybranych stronach internetowych do pogłębiania wiedzy z różnych dyscyplin. Świadomie wykorzystuje gry i zabawy edukacyjne zawarte na stronach WWW do utrwalenia, pogłębiania i zdobywania wiedzy. Osiąga sukcesy w zakresie programowania. Bierze udział w konkursach szkolnych i pozaszkolnych i osiąga w nich sukcesy.</p>	<p>Wzorowo zachowuje się w pracowni komputerowej. Dostrzega zagrożenie wynikające z korzystania z Sieci i multimediiów. Samodzielnie odtwarza animacje i prezentacje multimedialne. Tworzy oryginalne kompozycje graficzne w programie graficznym Paint. Samodzielnie zaznacza, przesuw, przesuwa, przesuwa, przesuwa w pionie i w poziomie wybrane elementy w kompozycji. Pisze i formatuje tekst według podanych wskazówek, wstawia Autokształty, Cliparty. Zna i wykorzystuje różne sposoby kopiowania i wklejania tekstu i rysunku. Zna i prawidłowo posługuje się klawiaturą. Tworzy prezentację w programie PowerPoint. Posługuje się Kalkulatorem. Tworzy folder i zapisuje w nim prace.</p>	<p>Prawidłowo zachowuje się w pracowni komputerowej. Tworzy proste kompozycje w programie graficznym Paint. Pisze i formatuje tekst według wskazówek nauczyciela, wstawia niektóre Autokształty, Cliparty. Po wyjaśnieniu kopiuje, wkleja tekst i rysunek. Posługuje się klawiaturą. Tworzy, przy objaśnieniu nauczyciela, prostą prezentację w programie PowerPoint. Zna kalkulator. Tworzy folder i z pomocą zapisuje w nim prace.</p>	<p>Pamięta niektóre zasady obowiązujące w pracowni komputerowej, wymaga nadzoru nauczyciela. Uruchamia programy multimedialne kierując się wskazówkami nauczyciela. Tworzy schematyczne rysunki w programie graficznym Paint z pomocą nauczyciela zaznacza i przesuw wybrane elementy rysunku. Z trudnością zapisuje tekst, myli przyciski na klawiaturze. Kopiuje, wkleja tekst rysunek według wskazówek nauczyciela.</p>	<p>Podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela. Uruchamia zestaw komputerowy korzystając ze wskazówek nauczyciela. Potrzebuje mobilizacji do zakończenia pracy graficznej i tekstowej, nie zapisuje tekstu, myli przyciski na klawiaturze.</p>	<p>Nie angażuje się w pracę, nie stara się dostosować do wymagań. Nie przestrzega zasad bezpieczeństwa. Nie potrafi programować. Podczas pracy przy komputerze wymaga ciągłego nadzoru nauczyciela. Nie zapisuje tekstu, myli przyciski na klawiaturze.</p>