

# **PRZEDMIOTOWY SYSTEM OCENIANIA**

## **EDUKACJA INFORMATYCZNA**

### **KLASY I – III**

1. Przedmiotowy system oceniania został skonstruowany w oparciu o:
  - WZO
  - Podstawę programową z edukacji informatycznej
2. Nauczyciel na początku każdego roku szkolnego informuje uczniów oraz rodziców (prawnych opiekunów) o wymaganiach edukacyjnych oraz sposobie sprawdzania osiągnięć.
3. Ocena jest jawna.
4. Przy ustalaniu oceny brany jest pod uwagę wysiłek wkładany przez ucznia w wywiązywaniu się z obowiązków lekcyjnych oraz aktywności podczas lekcji.
5. Cele oceniania:
  - Pobudzanie uczniów do systematycznej pracy i rozwoju, wspieranie motywacji.
  - Wskazanie kierunku dalszej pracy przez zwrócenie uwagi na sukcesy i braki.
  - Rozwijanie poczucia odpowiedzialności ucznia za osobiste postępy.
  - Wdrażanie uczniów do samooceny i umiejętności planowania własnej nauki.
  - Dostarczenie rodzicom bieżącej informacji o osiągnięciach ich dzieci.
6. Ocenianiu podlega:
  - praca na lekcji:
    - ćwiczenia przy komputerze,
    - jakość pracy i aktywność na zajęciach,

- współpraca w grupie;
- aktywność w konkursach szkolnych i pozaszkolnych.

7. Zagadnienie programowe oraz treści do realizacji uwzględniają podstawę programową. Treści należy dostosować do wiedzy i umiejętności dzieci. Edukacja powinna odbywać się przez wykorzystanie elementów zabawy, gdyż stanowi to jeden z najważniejszych argumentów dla zastosowania komputera w pracy z małym dzieckiem.

8. Obszary aktywności ucznia podlegające ocenie.

#### Umiejętności:

- rozwiązywanie problemów za pomocą komputera
- posługiwanie się komputerem w przystosowanym dla ucznia środowisku sprzętowym
- korzystanie z różnorodnych źródeł i sposobów zdobywania informacji oraz jej przedstawiania i wykorzystania
- wykorzystanie komputerów do wzbogacenia własnego uczenia się i poznania różnych dziedzin
- łączenie umiejętności praktycznej z wiedzą teoretyczną

#### Wiadomości:

- znajomość podstawowych metod pracy na komputerze
- znajomość podstawowych pojęć z informatyki
- wiedza w zakresie bezpieczeństwa i higieny podczas pracy na komputerze, umiejętność jej praktycznego wykorzystania

#### Postawa:

- udział w zajęciach lekcyjnych (zaangażowanie, wysiłek wkładany w pracę podczas zajęć)
- udział w życiu szkoły (przygotowanie prezentacji, gazetek)
- przestrzeganie regulaminu pracowni komputerowej.

9. Pomiar osiągnięć uczniów odbywa się za pomocą następujących narzędzi:

- praca przy komputerze
- udział w zajęciach, aktywność

Uwaga: Nie ma sprawdzianów ani kartkówek.

10. Kryteria oceny poszczególnych form aktywności:

- Ćwiczenia przy komputerze - wykonanie wszystkich poleceń zgodnie z treścią, stopień samodzielności wykonywania zadania.
- Praca w grupach - organizacja pracy, komunikacja, prezentacja wyników.

11. Zasady oceniania:

- Każdy uczeń jest oceniany zgodnie z zasadami sprawiedliwości.
- Ocenie podlegają wszystkie wymienione wyżej formy aktywności ucznia.
- Każdy uczeń powinien otrzymać w ciągu semestru minimum 4 oceny punktowe.
- Śródroczna i roczna ocena klasyfikacyjna jest oceną opisową.
- Każdy uczeń ma prawo do dodatkowych ocen punktowych za wykonane prace nadobowiązkowe.
- Rodzice są powiadamiani o osiągnięciach dziecka w czasie spotkań z wychowawcą, podczas konsultacji z nauczycielem przedmiotu, na bieżąco poprzez e-dziennik.

12. Kryteria oceniania:

Oceny ustala się wg sześciostopniowej skali punktowej:

- 6 punktów otrzymuje uczeń, który:
  - Opanował pełen zakres wiedzy i umiejętności określony podstawą programową z zajęć komputerowych w danej klasie,
  - Umie samodzielnie zdobywać wiedzę z mediów (np. Internet, edukacyjne programy multimedialne)
  - Wykazuje inicjatywę rozwiązywania konkretnych problemów w czasie lekcji i pracy pozalekcyjnej
  - Biegłe i poprawnie posługuje się terminologią informatyczną
  - Biegłe i bezpiecznie obsługuje komputer

- Biegłe pracuje w kilku aplikacjach jednocześnie.
- 5 punktów otrzymuje uczeń, który:
  - Opanował pełen zakres wiedzy i umiejętności określony podstawą programową z zajęć komputerowych w danej klasie,
  - Sprawnie posługuje się komputerem i zdobytymi wiadomościami
  - Samodzielnie rozwiązuje problemy teoretyczne i praktyczne
  - Biegłe i poprawnie posługuje się terminologią informatyczną
  - Bezpiecznie i biegłe obsługuje komputer
  - Biegłe pracuje w kilku aplikacjach jednocześnie.
- 4 punkty otrzymuje uczeń, który:
  - Dobrze opanował umiejętności i wiedzę z zakresu materiału programowego
  - Poprawnie posługuje się terminologią informatyczną
  - Poprawnie i bezpiecznie obsługuje komputer
  - Pracuje w kilku aplikacjach jednocześnie
- 3 punkty otrzymuje uczeń, który:
  - W sposób zadawalający opanował umiejętności i wiedzę z zakresu materiału programowego
  - Zna podstawową terminologię informatyczną poprawnie i bezpiecznie obsługuje komputer
  - Poprawnie pracuje tylko w jednej aplikacji jednocześnie
- 2 punkty otrzymuje uczeń, który:
  - Częściowo opanował umiejętności i wiedzę z zakresu materiału programowego
  - Częściowo zna terminologię informatyczną, ale nie potrafi jej zastosować
  - Bezpiecznie obsługuje komputer
  - Zadana pracę wykonuje z pomocą nauczyciela
  - Ma problemy przy pracy w najprostszych aplikacjach
  - Poprawnie uruchamia i zamyka proste aplikacje

13. Nauczyciel obniża wymagania w zakresie wiedzy i umiejętności w stosunku do ucznia, u którego stwierdzono deficyty rozwojowe i choroby uniemożliwiające sprostanie wymaganiom programowym, potwierdzone orzeczeniem Poradni Psychologiczno-Pedagogicznej lub opinią lekarza – specjalisty.